'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

2000 1

본지 특종

철권 TT 세계대회 우승자 석동민의

'나는 이렇게 「철권 세계대회 1등」 먹었다'

「마검X」와 「그로우 랜서」는 아틀라스 최고의 게임!

아틀라스 제작진 전격 인터뷰

파워특보

- 「드래곤 퀘스트 7」 PS☆
- 「베이그랜트 스토리」 PS☆
- 「체이스 더 익스프레스」 PS☆
- 「발키리 프로필」 PS☆
- 「바이오 하자드: 건 서바이벌」 PS☆
- 「라이블레이드」 PS☆

집중공략

- PS 아크 더 래드 3
- PS 크로노 크로스
- PS 크로노 트리거
- PS 두근두근 메모리얼 2
- DC 리바이브 -소생-
- DC 랑그릿사 밀레니엄
- N64 슈퍼로봇대전 64



2 특별부록

「2000년 그로우 랜서 캘린더」

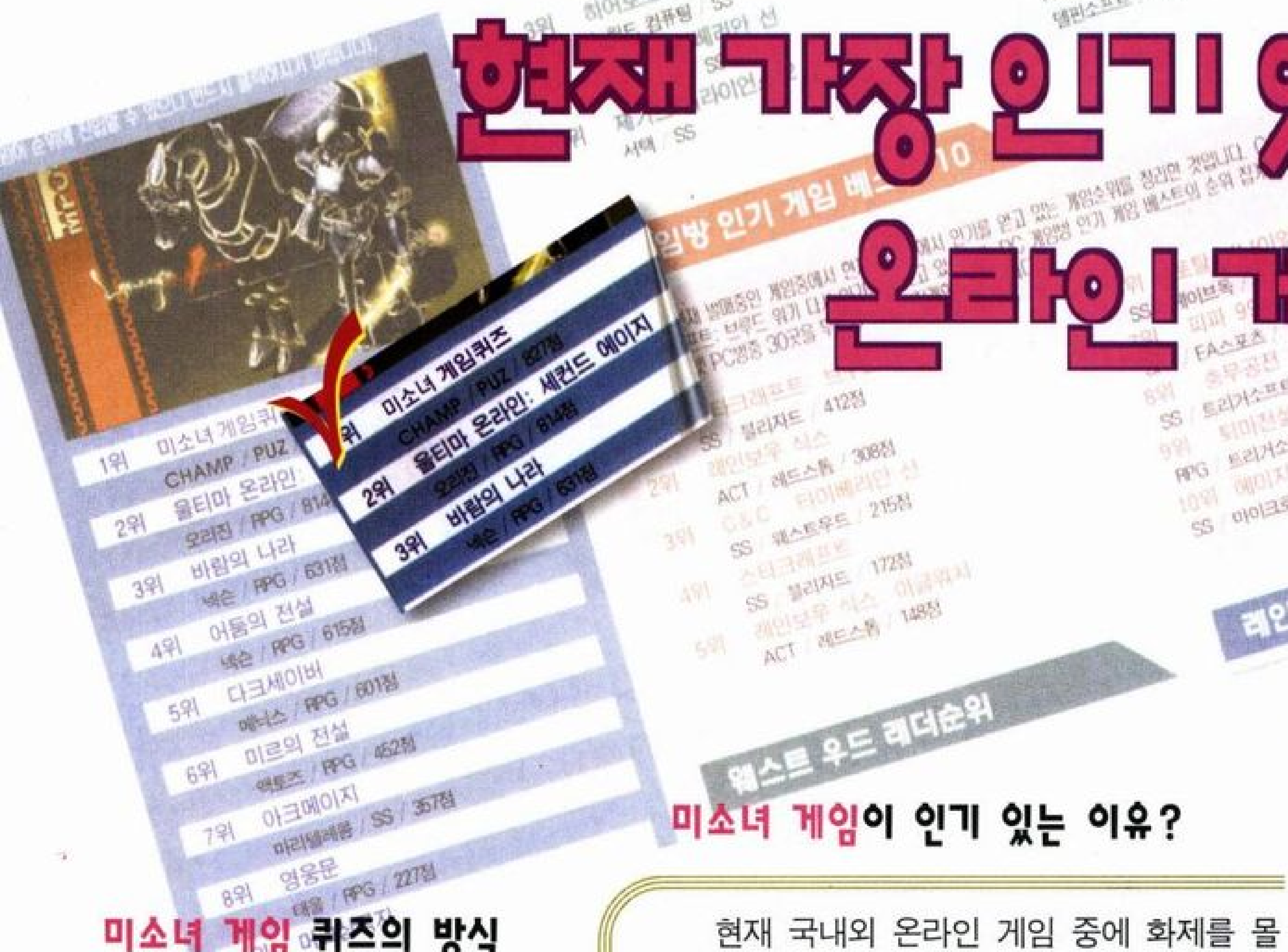


1 별책부록

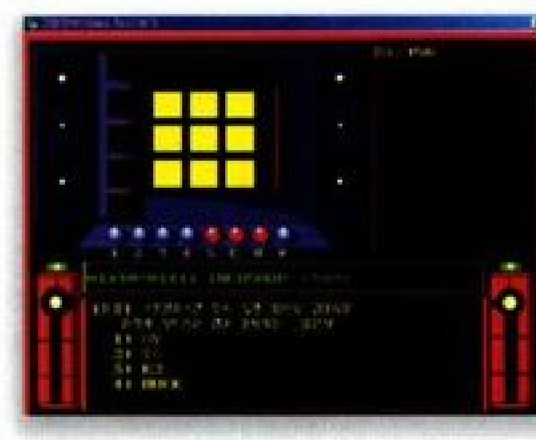
GO! POWER 공략왕

ABC
부수공사기구 한국ABC가입
9 771227 717002 01
ISSN 1227-7177

현재 가장 인기 있는 온라인 게임은?



미소녀 게임이 인기 있는 이유?



현재 국내외 온라인 게임 중에 화제를 몰고 다니는 미소녀 게임퀴즈의 재미는 무엇보다 퀴즈를 푸는 재미와 다양한 상품을 동시에 받을 수 있다는 데 있다. 실시간으로 자신의 랭킹을 보여주는 미소녀 게임은 게임이 끝나면 바로 자신의 랭킹을 확인할 수 있는 확실하고 신빙성 있는 랭킹 시스템을 보유하고 있다.

미소녀 게임 퀴즈의 방식



미소녀 게임 퀴즈는 4지선다의 객관식 그리고 배팅 게임의 두가지로 구성된다.

상식위주의 객관식 문제에서 얻은 점수를 이용해 실제 카지노 영화 등에서 많이 보던 배팅 머신에 자신이 배팅하고 싶은 만큼 점수를 투자해서 보다 많은 점수를 획득하는 형식이다.

미소녀 게임 퀴즈에서 제공하는 상품은?



1등 : 64M 램 + 삼국통일
2등 : 40배속 CDROM
3등 : 56K 팩스 모뎀 + 위로드
5등 : 스타워즈
7등 : 플스용 액플카드 + 시스템다이어리
9등 : PC 파워진 신간 + NET 파워 신간
13등 : 게임 파워 신간 + 캐릭터 브로마이드
17등 : 캐릭터 족자 + 시스템 다이어리
21등 : 네모로직 단행본 / 25등 : 메이저 단행본 22, 23, 24 몽땅!

미소녀 게임을 할 수 있는 방법

통신 접속 프로그램 (이야기나 데이터 맨)을 이용해 atdt 01411, 혹은 01412로 접속을 한다.
초기화면에서 "champ"를 입력한 다음 21번 챔프 팡팡퀴즈 그리고 2번 미소녀 게임퀴즈를 선택하면 된다.

·주·제우미디어


오뚜기
뿌셔뿌셔
1억개 생산기념
끓여 드시지 마세요
뿌셔뿌셔
불고기맛
피자맛
딸기맛
메론맛
초코맛
양념치킨맛
바베큐맛
스위트콘맛
떡볶이맛
₩350
실제 포장지의
이 부분을 오려 보내주세요

1억원 선물 대축제

지난 7월에 태어난 뿌셔뿌셔가 출시 5개월만에 1억개 생산을 넘어서며 라면의 새로운 장을 열고 있습니다. 과자처럼 부숴먹는 라면 뿌셔뿌셔에 보내주신 엄청난 사랑에 감사드리며, 고객 여러분께 보답하고자 모두 6,295분께 요즘 최고 인기의 선물을 나눠드립니다.

축제1. '맛있는 퀴즈' 선물 대축제

아래 퀴즈에 대한 자신의 의견을 엽서(응모,관제 및 일반엽서)에 적어 보내 주십시오. 추첨을 통해 총 3,025명께 푸짐한 선물을 나눠드립니다.

국내 최초의 '과자처럼 부숴먹는 라면' - 오뚜기 뿌셔뿌셔, 현재 발매 중인 9가지 맛 뿌셔뿌셔를 가장 맛있다고 생각되는 순서대로 적어 주십시오.



뿌셔뿌셔상
LG IBM 펜티엄 노트북 5명

메론맛상
삼성 디지털 카메라 20명

딸기맛상
패션시계 500명

초코맛상
이메일인형 500명

행운상
뿌셔뿌셔 9가지맛 세트 (30개입) 2,000명

축제2. '다양한 맛 모으기' 선물 대축제

뿌셔뿌셔의 여러 가지 맛 중에서 포장지 앞면에 인쇄되어 있는 '뿌셔뿌셔 □□□ 맛' 부분 3가지 이상을 오려 엽서에 붙여 보내 주십시오. 추첨을 통해 총 3,270명께 다양한 행운을 나눠드립니다. (좌측 그림 참조)



불고기맛상
소니 플레이스테이션 10명

피자맛상
HP 컬러스캐너 10명

떡볶이맛상
소니 레코딩MD워크맨 10명

바베큐맛상
삼성 마이마이 원고 20명

스위트콘맛상
LG MP3 20명

양념치킨맛상
DDR 200명

기쁨상
뿌셔뿌셔 9가지맛 세트(30개입) 3,000명

■보내실곳 : 서울 강남우체국 사서함 1120호
뿌셔뿌셔 1억선물대축제 담당자 앞 (우.135-612)
(보내신분의 주소와 전화번호를 꼭 기재하여 주십시오.)

■기간 : '99.11.21 ~ 12.20

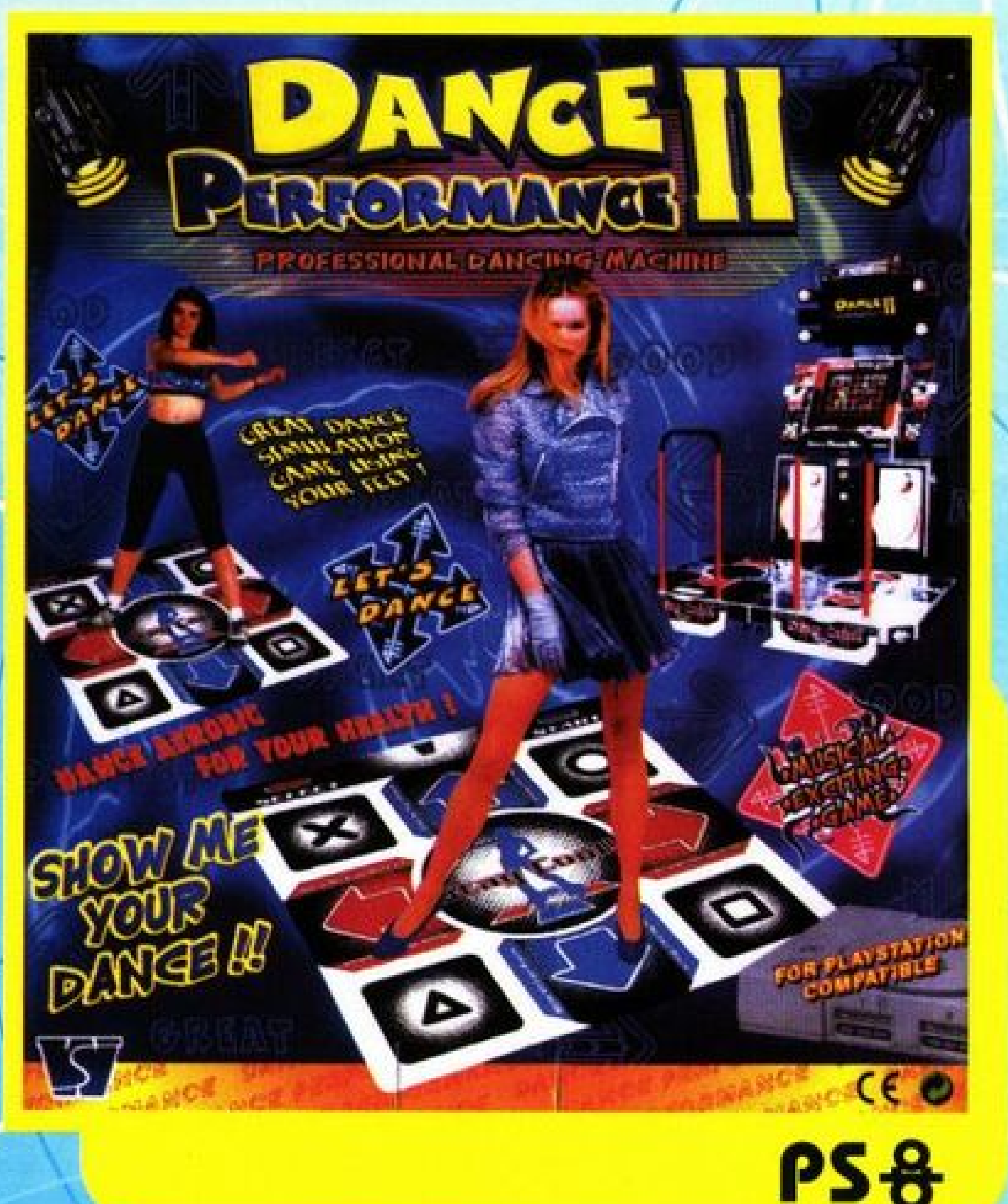
■발표 : 1999년 12월 30일자 스포츠서울에 발표합니다.

* 응모엽서는 가까운 수퍼나 대형매장에도 구비되어 있습니다.
* 상기 경품은 동일금액 내에서 모델이 변경될 수 있습니다

과자처럼 부숴 먹는 라면

뿌셔뿌셔

DANCE PERFORMANCE





- '댄스 퍼포먼스' 로 신나는 춤을…
- '댄스 퍼포먼스' 는 오리지널 제품
- 평화 미디어는 'TOP WAY' 제품인 댄스 퍼포먼스 한국총판점
- 신나는 춤을 추면서 마음과 몸을 건강하게
- 국내 최고의 품질을 입증합니다
- Top Way상표를 무단도용하면 법적처벌을 받을 수 있습니다.

평화미디어

주소: 서울특별시 용산구 한강로 3가 나진상가 10동 나열 208-2호
Tel: (822)706-4412
Fax: (822)706-4413

대표: 함정찬

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE


비트매니아 포켓 댄스 댄스


비트매니아 애니송 믹스


비행기로 GO


포켓몬스타 록키홀더


캡콤 캐릭터 열쇠고리


포켓몬 카드 게임 카운터세트


포켓 몬스터 카드게임 플레이 매트


포켓몬스터 소프트 키홀더 9


마리오 소프트 키홀더


포켓 몬스터 열쇠고리


포켓 몬스터 카드화일


캡콤 캐릭터 피규어 컬렉션


아크더래드 키홀더


슈퍼로봇대전 라이트 키홀더


포켓 몬스터 봉제인형

특약점 및 지방 도 · 소매업자 대모집 중 (가맹비 없음)

- ▶ 각종 CHARACTER GOODS
  (키홀더, 휘규어, 봉제품, 문구류 외)
- ▶ 각종 휴대게임기 (MINI GAME)
  (게임보이칼라, 네오지오포켓, 원더스완, 비트매니아 포켓 외)
- ▶ 각종게임기
  (플레이스테이션, 수퍼 패미콤 외)
- ▶ 각종 게임기 주변기기
  (소니, 닌텐도, 호리전기, 아스키 외)

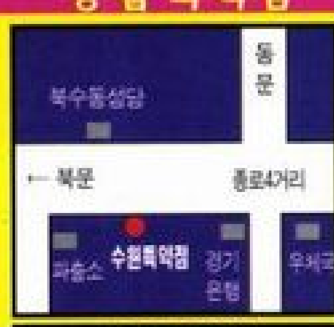
종합 특약점


용산삼우전자
02)706-8833



포항점
0562)248-5525


뉴타입
053)323-1777


수원특약점
0331)251-1617


JJ 클럽
02)431-0272


강남 애니의꿈
02)591-6460



원주 게임 메이트
0371)761-4578

캐릭터 특약점


스크린(A/S전문)
02)703-0671



대전 박서방
042)255-7613


언플러그
042)254-0400


분당 게임친구
0342)704-1641



둘리 문구캐릭터
02)577-7546

테크노마트점
애니채널
(02) 3424-8077

강변역 테크노마트
- ▶ 애니컬처 02)3424-6488 6층 A-101
- ▶ 애니랜드 02)3424-7180 7층 D-085
- ▶ 엑시존 02)3424-6350 6층 A-025
- ▶ 투니투 02)3424-8013 8층 B-066

■ **수입원** / 토마토 클럽 서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구 B/D 1812호 Tel. 02)705-0570 02)326-3705 Fax. 02)705-0571

■ **판매원** / 토마토 프라자(게임기기) Tel. 02)705-0569 / 토마토 콜렉션(캐릭터 제품) Tel. 02)705-0568

전국 게임 매니아의 만족! 대만족!

통신판매전문

■ 개업상담환영

■ 게임소프트 희귀종을 구해드립니다

각종 게임기와 소프트를구하기 어려우세요?
전화만 주세요

쎈무
예약 접수중
★예약자 할인

각종 게임기 고가매입



포켓
스테이션

취급품목

PS, DC, SS, N64, SFC
슈퍼 알라딘보이, 미니컴보이 칼라
네오지오 포켓 칼라, 언더스완, 네오지오
FX, 네오 CD, 듀오…

※ PS용 비디오 카트리지 특가판매



미니칼라

네오포켓

★ P.S., 컴퓨터, 댄스 댄스 전용 발판 최저가 판매

★ 드림 캐스트 소프트 전문 P.S, S.S, S.F, M.D

남가좌동 게임시티 (명지대점)

TEL (02)375-0623

주소: (120-122) 서울시 서대문구 남가좌2동 3-2번지

- 예금주: 이현숙
- 계좌번호 중소기업은행: 202-014322-03-011
  우체국: 013623-0047147-12



게임백화점 (서대문점)

TEL (02)393-2463

주소: (120-050) 서울시 서대문구 냉천동 197번지

- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212



게임시티 (천호동점)

TEL (02)479-1770

12월 3일 OPEN예정

주소: (120-050) 서울시 강동구 천호동 243-168

- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 403-21-0731-900
  조흥은행: 307-04-214991





PC BANK 피씨뱅크배
'99 프로게이머 코리아오픈
& 실전격투기
한.일 최강전
KINGDOM UNDER FIRE
KingdomUnderFire
EVENT 1
최고의 국산 전략시뮬레이션게임
킹덤 언더 파이어 한.일전
TEKKEN 3
EVENT 2
철권 3 태그토너먼트
한.일 최강전
Rock Dance HipHop
EVENT 3
한.일
실전격투기 대회
PC BANK 피씨뱅크 주식회사
www.pcbank21.com
Live24.net
와이즈하이콤
www.Joy4you.com
ecoin
ecoin.co.kr
주최 : iTV 인천방송 , 동쪽의땅 ,G2am.co.kr
주관 : 프로게이머 코리아 오픈 조직위원회 ,세계실전격투기 연맹
후원 : 문화관광부 ,스포츠서울
협찬 : 피씨뱅크주식회사 ,e-coin, 와이즈하이콤 ,라이브 24,joy4you
일시 : 1999 년 12 월 12 일 PM 14:00 시
장소 : 올림픽 체조 경기장 (지하철 5 호선 올림픽공원역 하차)
선착순 무료입장
'99 프로게이머 코리아오픈 SPEC OPS II 투어
온라인예선 : G2am.co.kr 12 월 20 일 ~1 월 5 일
예선 :1 월 8 일 서울 5 군데 ,5 개광역시
결선 :1 월 15 일
상금 :총 5000 만원 상당의 상금과경품
이코인 카드의 특징
완전한 소비자 익명성
완벽한 금융 안정성
시스템 구축과 사용의 간편성
잔액확인 서비스
잔액이체 서비스
재구매 서비스
SAMSUNG
동양제과
스포츠조선
동아일보
GAME NET


절찬리 판매중!!
삼국통일
대륙을 꿈꾸며
추가 제작에 또 추가 제작!!!
여러분의 폭발적인 성원과 사랑에 감사드립니다.
발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!

국산 전략시뮬



고구려로 삼국을
통일하여 만주를 호령할 것인가?

백제로 통일하여
일본을 다스릴 것인가?

아니면,
신라로 통일하여
찬란한 문화를 꽃피울 것인가?

무료 배틀
서버 지원

국내 최초 2가지!

1. 3국의 사투리 목소리 옵션
2. 전용 무료 배틀서버

토종 배틀서버 E2-NET
빼앗긴 게임방을 되찾겠습니다!

우리만의 독특한 문화, 게임방.
하지만 외국 게임들이 우리의 게임방을
독차지 하고 있습니다.
이제 E2-NET은
우리의 손으로 만든 삼국통일을 시작으로
빼앗긴 게임방을 되찾기 위해
첫발을 내딛습니다.

삼국통일의 특징

- 고구려·백제·신라 3종족 전투
- 삼국통일 전용 무료 배틀서버 제공
- 프로 성우들의 드라마틱한 목소리 연기
- 겁나게 재미나는 3국의 사투리 목소리 옵션
- 마법과 전략의 조화
- 게임 속으로 빨아들이는 싱글 미션 시나리오
- 서로 다른 생산체계

우리 E2 NET에서 만나요!

노트북 나와라 뚝딱!



이벤트 1. 도깨비 잡아 노트북 타자!

게임과 함께 제공되는 도깨비 카드를 모으면 노트북이 보인다!?(12장 중 1장의 뒷면에 E2SOFT도장이 반드시 있어야 합니다.)



이벤트 2. 퀴즈!퀴즈!

매뉴얼 속의 퀴즈 정답을 보내주신 분들중 10분에게 무선마우스, 부두3 등 푸짐한 상품을 보내드립니다.

※ 자세한 내용은 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.

지금 전화 주세요!!

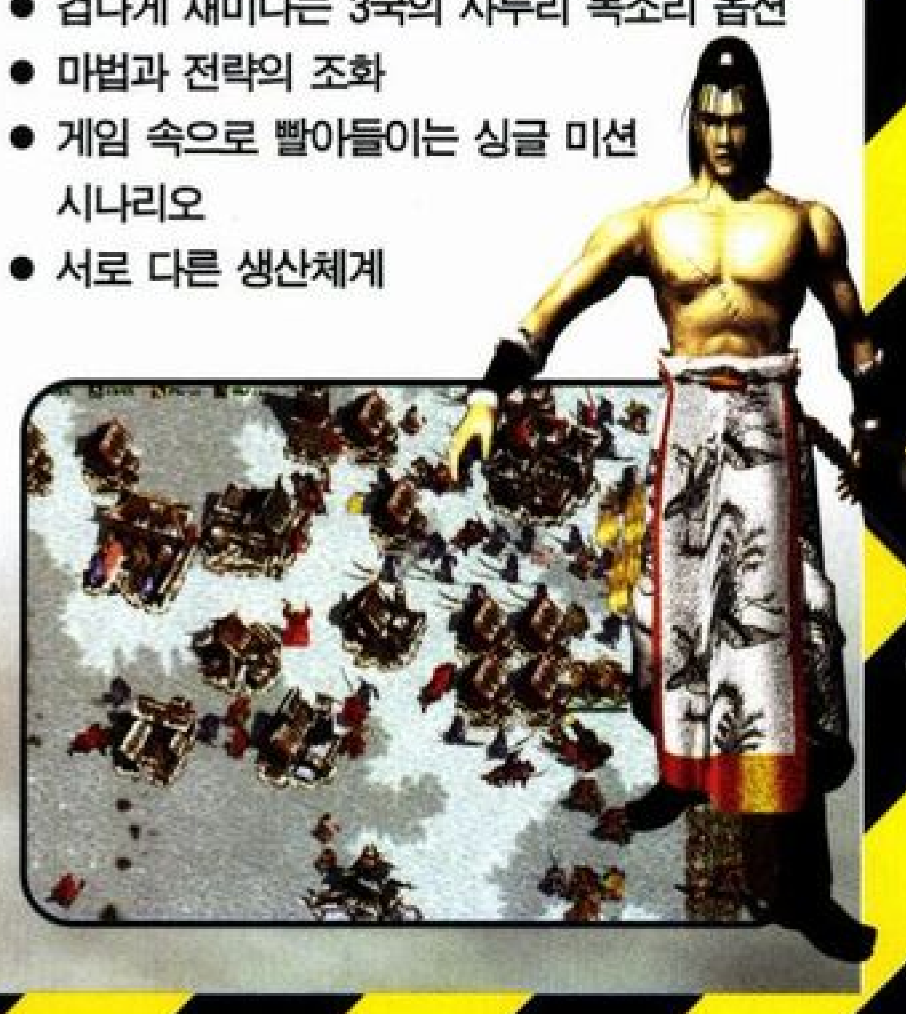
통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,700원을 입금합니다.

   예 금 주 : (주)이투소프트
   국민은행 : 032-25-0013-682
   농 협 : 373-01-004241
   서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.



개발원

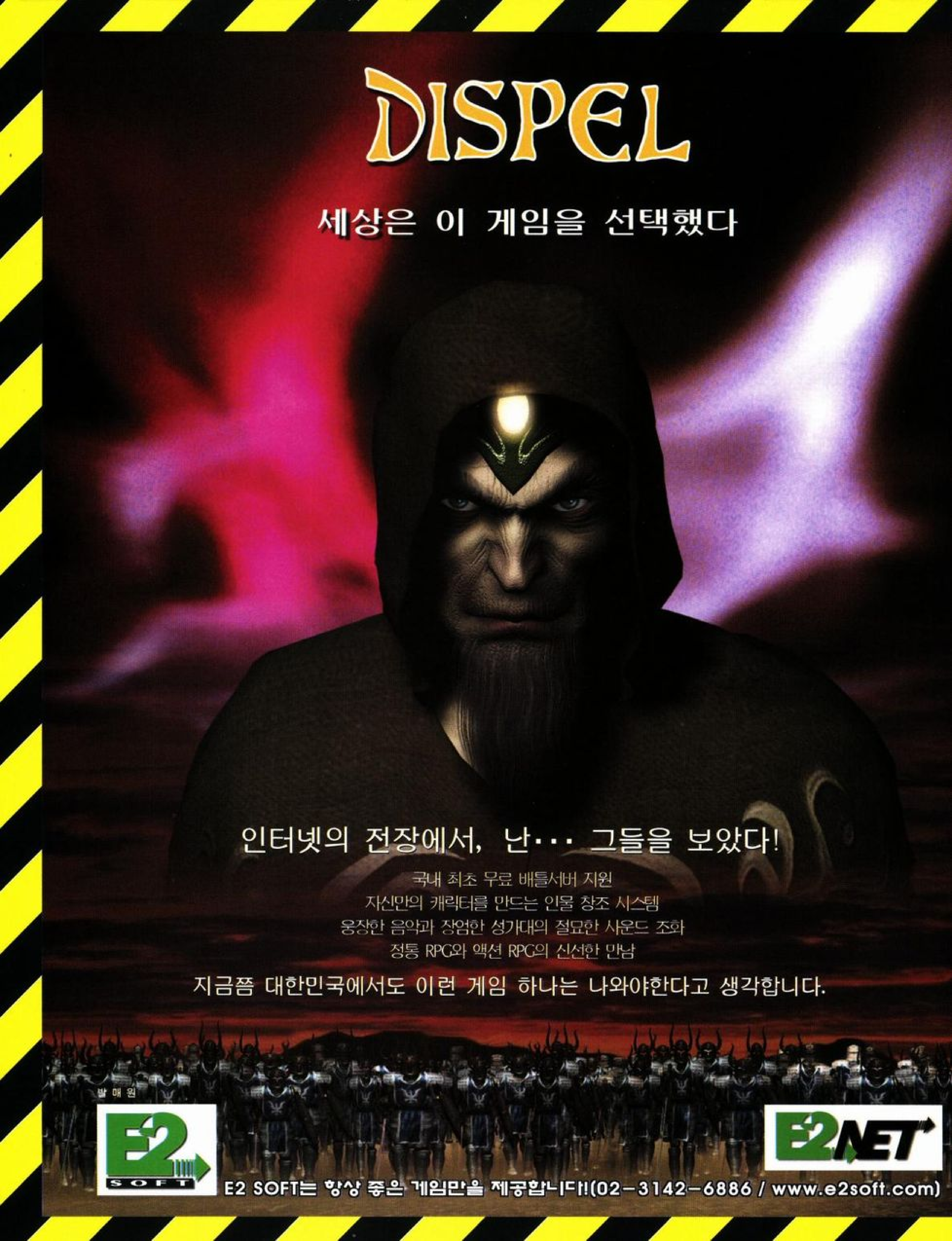
up2date
UP-TO-DATE Entertainment.

(02-3142-6886 / www.e2soft.com)


DROIYAN II
DROIYAN
ABSOLUTE
MONARCH
DROIYAN II BY K.R.G SOFT
드로이얀 2 : 절대군주
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)



시네마틱 액션 RPG
올 겨울이 왠지 기다려진다!
DROIYAN
ABSOLUTE
MONARCH
극장판 CG무비를 능가하는 300MB 상당의 게임 동영상
총 10만 프레임이 넘는 부드럽고 사실적인 캐릭터들의 애니메이션
20여 종류에 이르는 다양한 근미래 무기와 갑옷류 장착 애니메이션
헐리우드 SF 영화에 사용되는 2,000 여종의 음향효과
영화적 연출을 위해 완벽하게 창출된 리얼타임 이벤트 시스템
200자 원고지 900매가 넘는 분량의 방대하고 웅장한 극대본
이름부터 화려한 일류급 성우진들의 열연
이규화(X-파일의 멀더役), 최덕희(마법소녀 리나의 리나役)
서혜정(X-파일의 스컬리役), 구자형(마법소녀 리나의 제로스役)
박일(중견 성우), 김준(대부의 알카포네役)
개발원
KRGSOFT
KRG소프트(02-322-2008)


DISPEL
세상은 이 게임을 선택했다
인터넷의 전장에서, 난··· 그들을 보았다!
국내 최초 무료 배틀서버 지원
자신만의 캐릭터를 만드는 인물 창조 시스템
웅장한 음악과 장엄한 성가대의 절묘한 사운드 조화
정통 RPG와 액션 RPG의 신선한 만남
지금쯤 대한민국에서도 이런 게임 하나는 나와야한다고 생각합니다.
발매원
E2 SOFT
E2NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)

국내 최초의 ⓝ(네트웍)세대를 위한 온라인 게임 매거진

Net 네트 POWER

www.powerzine.com

The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazin

창·간·3호

1999. 12 월호

나는 지금 온라인 게임 세계로 간다~

꽉꽉 눌러담은 2 CD

1 정식 최신버전 온라인 게임 16개 전원 증정

리니지, 스타체이스, 다크세이버 등 정식 최신버전 온라인 게임, 울티마9, 피파2000, 에이지 오브 엠파이어 2 등 최신 체험판 게임, 게임패치, 필수 유틸리티 등을 2장의 CD 에 나누어 꽉꽉 눌러 담았습니다.

온라인	체험판
리니지	에이지 오브 엠파이어 2
다크세이버	툼레이더 4
스타체이스	언리얼 토너먼트
미르의 전설	피파 2000
슬레이어즈	NBA Live 2000
바람의 나라	울티마 9: 어센션

정식 최신버전 전원증정

송년특집/ 겨울방학이 즐겁다

무료접속 온라인 기대작 ...선

마감공략/ 1년을 기다려와...

피파 2000 ...

구입을 서두르십시오!!

"절찬 판매중"

온라인(머그) 게임 존

각 머그 코... 희귀아이... 드립니...

온라인 게임 시사회/ 레드문, 퀴즈퀴즈

기획특집/ 해외 3대 온라인 게임 집중 탐구

- 울티마 온라인
- 어둠의 전설
- 다크세이버
- 스타체이스
- 리니지
- 미르의 전설
- 아크메이지
- 바람의 나라
- 영웅문

인기 온라인(머그) 게임별 완벽 가이드북 시리즈 1

리니지편

리니지 게이머를 위한 완벽 가이드북

인기 온라인(머그)게임별 완벽 가이드 북 시리즈 1

값 6,800원

CONTENTS

2000. 1

특보



전격왕 특집 기사

현장인터뷰

특별기획

현장취재

WORLDWIDE NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 2 신작라인

플레이스테이션 신작라인



드림캐스트 신작라인



닌텐도64 신작라인

아케이드 신작라인

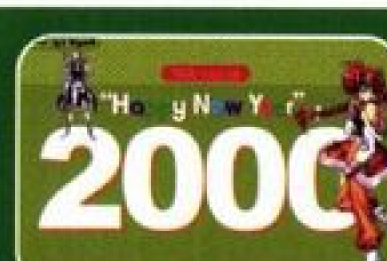
애니메이션 라인



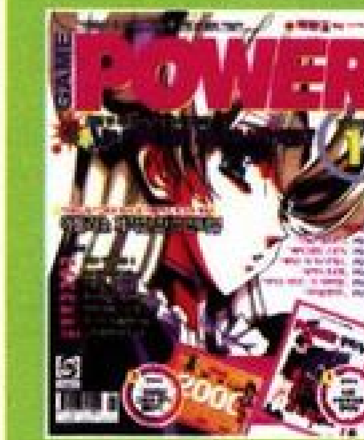
독자방

특별부록





COVER



이번 호 표지는 아틀라스의 「그로우 랜서」입니다. 게임성도 뛰어나지만 '우루시하라 사토시'라는 이름 하나만으로도 많은 게이머들이 선택에 주저하지 않는 게임. 우리 나라에서도 그런 일러스트레이터나 PD가 탄생하길 기원해 봅니다.

GAME INDEX(가나다 순)

네모네모 풀이법



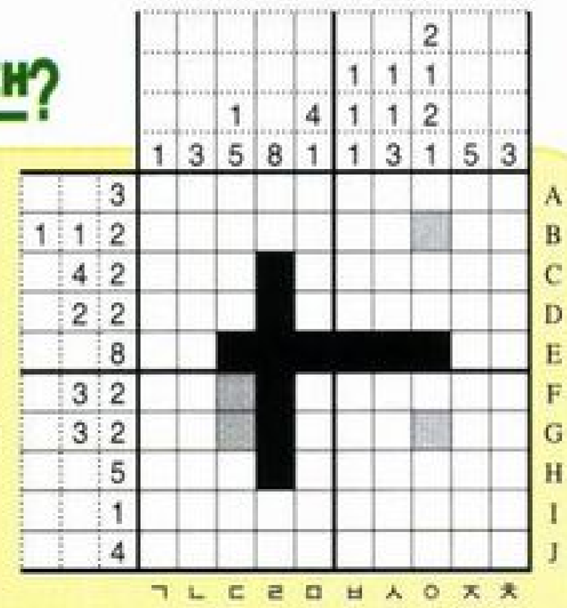
우선 큰 수에 주목!!



1

ㄷ열은 위에서부터 칠해도 아래에서부터 칠해도 중앙의 6칸이 칠해지므로 중앙 6칸은 반드시 칠할 수 있는 칸입니다. E행도 동일!!!

한 줄에 숫자가 두개 이상 있을 땐?

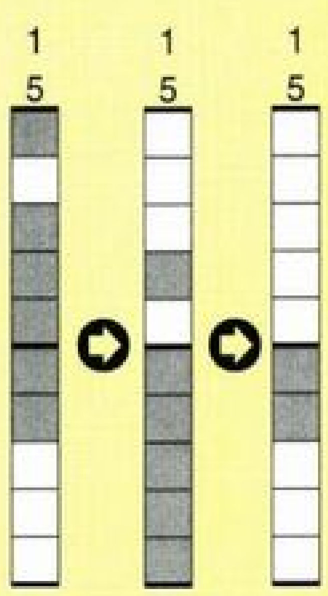


2

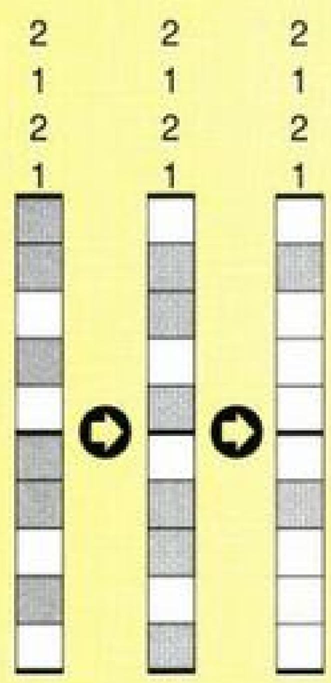
ㄷ열에 칠해진 한칸이 숫자 1에 해당된다고 하면 뒤에 5를 칠할 자리가 없으므로 이칸은 숫자 5에 해당된다는 것을 알 수 있다.

한열에 2개 이상의 숫자가 있는 경우에도 겹쳐지는 부분을 찾으면 된다.

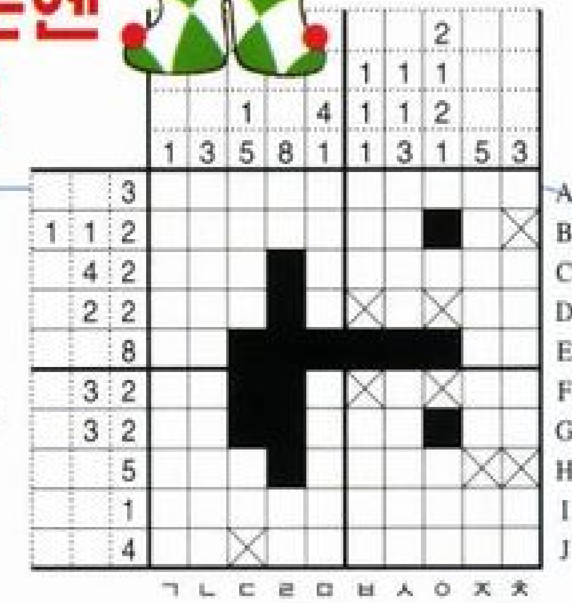
ㄷ열에서는 위쪽부터 한칸을 칠하고 한칸 띄고 5칸을 칠하고 반대로 밑에부터 5칸을 칠하고 한칸 띄고 한칸을 칠해보자. 이때 서로 겹쳐지는 칸은 반드시 칠할 수 있는 칸이다.



왼쪽: 가운데의 4번째 칸도 겹쳐지지만 서로 다른 숫자에 겹쳐지므로 해당되지 않는다.
오른쪽: ㅇ열도 마찬가지 방법을 이용하면 2번째와 7번째 칸이 각각 한칸씩 칠해진다.



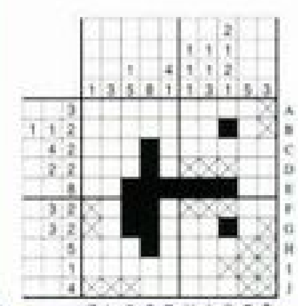
칠할 수 없는 부분엔 반드시 ×표를!!!



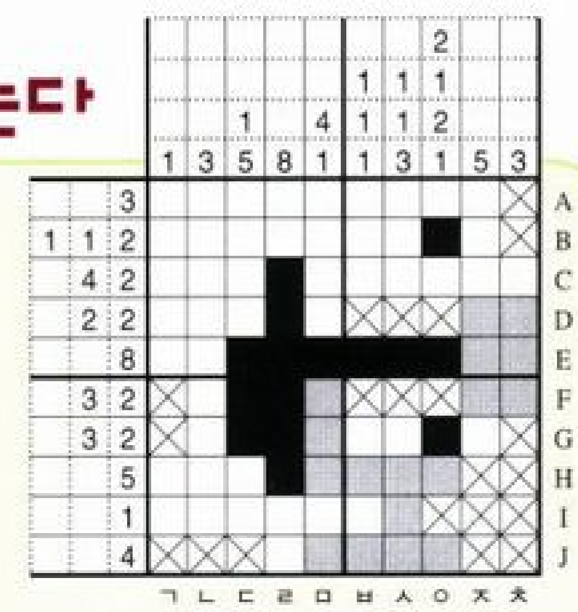
3

ㅂ열에는 숫자 가 모두 1이므로 칠해진 1칸의 위 아래는 반드시 ×표

ㄷ열에서 숫자 5가 밑으로 연속으로 칠해진다고 하더라도 맨밑의 한칸은 남으므로 ×표를 확실하게 한다. ㄷ열에서 생긴 ×표 덕분으로 J행에서 맨앞의 두칸은 ×표를 할 수 있다. 2칸일 경우에는 연속으로 4를 칠할 수 없기 때문이다. ㅊ열도 마찬가지로 3이 연속으로 칠해질 수 없는 부분은 모두 ×표를 하면 가운데 4칸이 남게 된다.

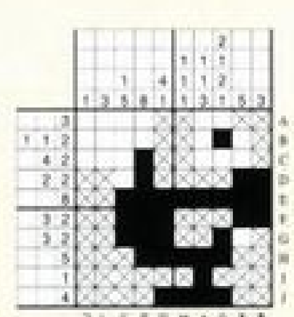


×표를 힌트로 칠할 부분을 찾는다



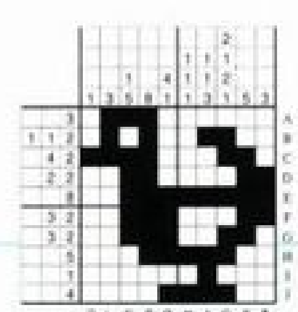
4

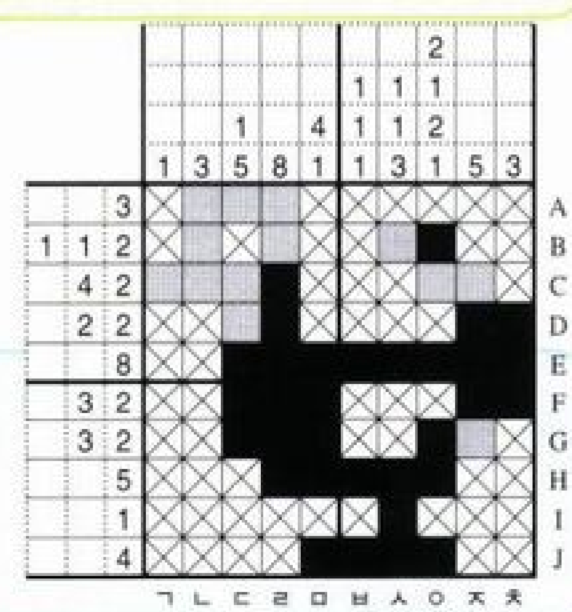
F행의 2는 이칸밖에 들어갈 수 있는 칸이 없으므로 자동으로 칠해진다.



F행에서 숫자 2가 확정되어 칠해지면서 ㅊ열은 완성되고 ㅈ열은 힌트가 생긴다. ㅈ열은 7칸 중에 3칸이 이미 칠해져 있으므로 두칸을 어디에 칠할 지 결정해야 한다. 이 때 앞부터 칠하든 뒤에서 칠하든 겹쳐지는 부분이 생긴다(ㅈ열의 3번째칸). 여기까지 진행되면 칠할 수 있는 칸과 ×표 할 자리가 거의 다 정리된다.

환상의 순간이 눈 앞에!!





5

드디어 완성!

· F행에서 숫자 2가 확정되어 칠해지면서 ㅊ열은 완성되고 ㅈ열은 힌트가 생긴다. ㅈ열은 7칸 중에 3칸이 이미 칠해져 있으므로 두칸을 어디에 칠할 지 결정해야 한다.

lotto 로또 네모네모

로직 & 경품 매거진



게임파워 독자 여러분의 성원에 힙입어
드디어 월간「로또 네모네모」가 대망의 창간호를 선보이게 되었습니다.
창간기념 스페셜 이벤트에 참여해 주신 여러분께 깊은 감사인사를 드립니다.

What is it?

월간『로또 네모네모』는 경품과 네모네모로직이 믹스된 전문 월간지 입니다.
단순히 로직만을 푸는데 그치지 않고 정답을 맞춘 후 다양한 경품에 응모할 수 있는 기회를 제공하기 위해 기획된 전문지입니다.

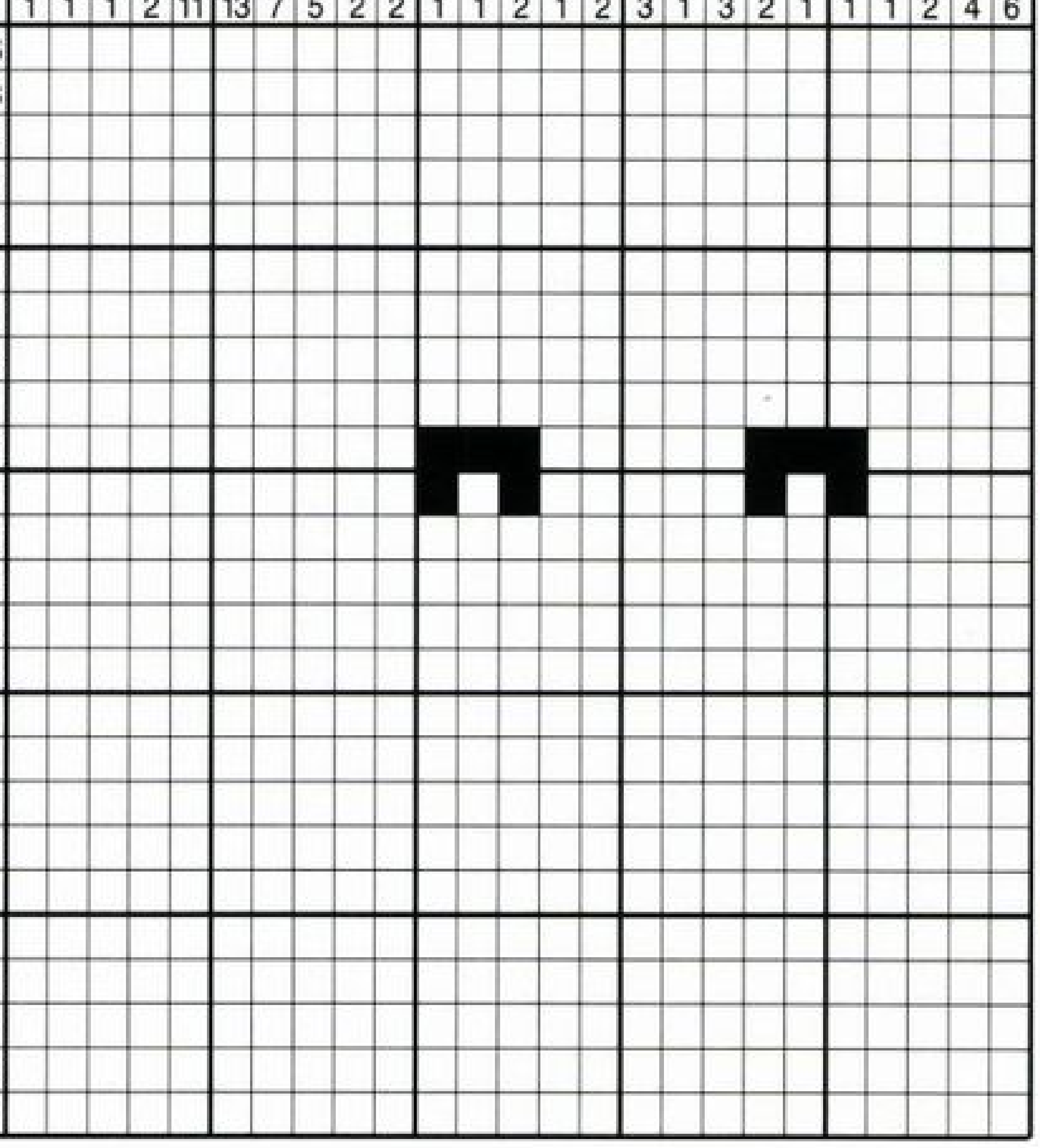
PRESENTS

경품이벤트 전문지인 만큼 타잡지와는 차별되는 고가의 상품과 높은 당첨확률이 보장됩니다.
로직을 풀어 예쁜 그림을 완성했을 때의 느낌은 자기만족의 즐거움, 짜릿한 흥분 그 자체입니다.

경품은 명품 TV, 캠코더, 미니컴포넌트, 게임기(플스 & 드림캐스트), MP3 플레이어, 자전거 등을 비롯해 푸짐한 40여종이 준비되어 있습니다. 또한 공정성과 신뢰성을 주기위해 행운의 주인공들의 사진이 매달 공개되며, 1등 당첨자가 내방하여 다음호 당첨자를 추첨하게 됩니다.

이벤트 문제

* 아래의 문제 안에 칠해진 칸은 이 문제의 힌트입니다!



세로 힌트 (왼쪽부터):

열	힌트
1	12 1
2	13 1
3	16 1
4	18 2
5	8 11
6	8 13
7	6 2 7
8	4 5 5
9	4 4 3 2
10	3 1 1 4 2
11	3 2 3 2 1 1
12	3 1 2 2 1
13	2 1 3 1 2
14	2 1 2 2 1 1
15	2 9 1 2
16	2 1 6 2 3
17	3 1 2 2 1
18	3 4 2 2 3
19	2 1 3 2 1 2
20	2 1 2 1 2 1
21	2 2 3 2 1 1
22	2 1 1 2 1 1
23	2 2 1 5 2
24	2 8 4
25	2 7 6

가로 힌트 (위부터):

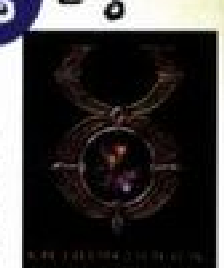
행	힌트
1	16
2	18
3	9 2 2
4	6 2
5	5 2
6	5 5 4 1
7	5 3 4 3
8	5 1 2 1 2
9	5 7 4 1
10	4 2 3 2 7
11	4 2 1 1 2 1 1 2
12	4 2 2 2
13	4 1 2 3 1 2
14	4 1 2 10 3
15	6 4 3 5
16	6 2 2 1
17	6 1 8 1
18	6 4 3 4
19	7
20	1 5 7 1
21	4 2 2 1
22	4 1 1 2
23	4 2
24	7 3
25	11 5

지난호「로또 창간기념 이벤트」당첨자 지난호 정답: 호빵맨

1등	박광진 : 서울시 강동구 고덕동 주공A 509-303
2등	손승호 : 경기 하남시 덕풍3동 341-20
3등	문광현 : 서울시 성동구 홍익동 343번지 133-030 김윤혜 : 경기도 안양시 동안구 평촌동 899-7 향촌 현대A 102/2401
4등	백진우 : 경북 구미시 도량1동 귀빈맨션 102동 1111호 김판묵 : 인천광역시 부평구 산곡 3동 306-3 우성A 402-805 김영환 : 경기도 평택시 통복동 153-1
5등	장기찬 : 서울시 서초구 잠원동 한신27차 351동 913호 정일중 : 서울시 동작구 흑석1동 231-2호 13통 3반 이태열 : 경기도 의정부시 신곡동 613-12 3통 3반 김상기 : 경북 포항시 남구 상도동 66-58 상도주택 나-192호 이성훈 : 서울시 마포구 용강동 3-59 신익철 : 서울시 송파구 가락본동 81-4 1층 뒷집 김재홍 : 대구시 수성구 만촌 3동 863-21번지 이우열 : 광주광역시 광산구 월곡동 575-8 남덕현 : 충남 홍성군 광천읍 옹암리 240-1번지 박은정 : 서울시 동작구 사당 4동 303-158 삼화빌라 다-101



3등 2명



4등 3명



5등 10명



문제를 풀어 정답을 **관제엽서**로 응모해 주세요! 응모하신 분을 추첨하여 푸짐한 상품을 드립니다.

(응모마감: 12월 20일까지, 당첨자 발표: 게임파워 2000년 2월호)

보내실곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (주) 제우미디어 담당자 박지연 앞 (우) 121-160

전문가가 필요한 시대!!

마감 기간 중에 「매트릭스」라는 비디오가 화제를 모았다. 매트릭스를 보면서 CG(컴퓨터 그래픽)의 환상적임에 놀라지 않을 수 없었다. 중요한 것은 이러한 CG를 영화사에서 직접 만든 것이 아니라는 점이다. 영화는 물론 게임, 애니메이션도 작품에 따라 CG를 외주 제작한다. 우리가 최고의 제작사라고 알고 있는 스퀘어, 에닉스 등의 경우에도 게임에 사용되는 단 몇 초 분량의 CG를 외주 제작하는 경우가 많다. 특히 우리는 스퀘어 게임들에서 경이로운 CG들을 자주 접하게 된다. 그 때마다 "역시 스퀘어야!"라며 감탄하곤 하지만 그것이 대부분 스퀘어에서 만든 것이 아니라 다른 CG 전문 제작사에서 제작한 경우가 더 많다. 그런 회사들은 대부분 미국이나 일본 회사들이지만 최근 홍콩이나 대만 회사들도 늘어나고 있는 추세라고 한다. 하지만 과연 우리 나라에는 몇 개의 CG 전문회사가 있는가?
일본에서는 이미 '아마노 요시타카'같은 게임 일러스트레이터가 예술가로 대접받고 있으며 '코무라 테츠야'같은 음악가가 다른 클래식 뮤지션 이상의 대우를 받고 있다.
이 뿐 아니라 게임 개발 '툴'만을 전문으로 만드는 회사가 있는가 하면, 게임 성우가 인기 탤런트 이상의 인기를 얻고 있기도 하다. 우리는 아직도 게임이라고 하면 게임을 만들기에만 급급하다.
과연 언제쯤이면 게임에 등장하는 인기 성우가 탄생하고 인기 일러스트레이터가 탄생할까? 그리고 언제쯤이면 CG만을 만들면서도 먹고 살 수 있는 회사가 생기고 게임음악만을 전문으로 하는 뮤지션이 생기게 될까? 아마도 그 때가 되면 우리 나라의 게임, 애니메이션, 영화가 세계적인 수준이라는 말들이 여기저기서 들리게 될 것이다.

[이성필 팀장]

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

「동경게임쇼 2000 春」, 3월 31일 개최



◀ 사진은 동경게임쇼 '99 秋

세계 최고의 비디오 게임쇼인 춘계 「동경게임쇼」가 2000년 3월 31일 개최된다. 장소는 일본 치바현에 있는 「마쿠하리멧세」이며, 31일은 업계 관계자들만 입장할 수 있기 때문에 실제로 일반 관람객들이 입장할 수 있는 날은 4월 1일과 2일, 이틀간이다. 현재 CESA (일본게임협회) 회원사들을 상대로 전시업체 참가 신청을 받고 있으며, 신청은 오는 12월 3일 마감될 예정이다. 특히 오는 「동경게임쇼 2000 春」은 현재 최고의 관심을 불러일으키고 있는 「플레이스테이션 2」의 발매 후 곧바로 열리게 되므로 플레이스테이션 2용 게임들이 대거 발표될 것으로 기대를 모으고 있다.

춘소프트, 윈도우용 게임 발표



▲ 윈도우용 「풍래의 시렌」



「드래곤 퀘스트」, 「톨네코의 대모험」 등으로 널리 알려진 비디오 게임 제작사 춘소프트가 오는 12월 8일 윈도우용 RPG게임 「이상한 던전 풍래의 시렌 -월영촌의 괴물」을 발매한다.

「풍래의 시렌」은 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이)용 소프트로 발매된 춘소프트의 인기 RPG 시리즈로 얼마 전 「2」가 플레이스테이션용으로 발매되기도 했다. 또한 최근 발매에 앞서 가진 윈도우판 모니터 요원 모집에는 하루만에 모집 예정수의 3배가 넘는 지원자가 몰리는 높은 관심을 보이기도 했다. 비디오 게임 강국 '일본' 에도 이제 슬슬 '윈도우 바람' 이 불어오는 것일까?

크리스마스 기해 일본 애니메이션 축제 「코미케」 열려

일본 최대의 만화 관련 축제로 유명한 「코믹마켓」이 오는 12월 24일~26일에 걸쳐 개최된다. 장소는 동경의 빅사이트에서 열릴 예정이며, 행사 기간 중 26일은 각종 동인 이벤트 등을 중심으로 개최될 예정이어서 매니아들의 관심을 모으고 있다.

코믹마켓은 「코미케」라는 애칭으로 불리는 일본의 대표적인 애니메이션 축제. 이 축제는 이번으로 57번째를 맞이하는데, 일반적인 애니메이션이나 코믹, 게임의 전시 이외에도 각종 아마추어 상품들을 판매하는 동인 전시회 등이 소규모 이벤트로 열리게 된다.





▲ 사진은 제 56회 코미케 ▶

세가, 공식거래 위원회 집중 조사 받아



최근 일본의 공식거래위원회(우리 나리의 공정거래위원회에 해당)가 세가와 그 자회사인 세가 뮤즈에 대한 독점금지법위반(불공정한 거래방법) 혐의로 집중 조사에 들어갔다고 밝혔다. 조사 내용은 드림캐스트의 판매를 담당하는 세가 · 뮤즈가 드림캐스트가 발매된 98년 11월 이후 전국의 드림캐스트 취급점을 대상으로 하드와 소프트, 주변기기의 판매에 대해 가격할인 판매를 하지 않도록 판매가격을 지시하거나 중고판매 및 판매점끼리의 전매를 금지하도록 요구했다는 내용으로 만약 판매점이 이에 응하지 않았을 경우 상품거래의 중지를 암시하는 등의 압력을 주었다는 혐의를 받고 있다. 이에 대해 세가의 홍보기획실은 공식위원회가 조사에 들어간 것은 사실이며 조사에 협조할 생각이라고 밝혔다. 아직 그 외 자세한 내용은 밝혀지지 않았으며 지난 98년 1월, 이와 비슷한 사유로 SCEI 역시 공식거래위원회에 의해 시정권고를 받은 사실이 있다.

두근두근 메모리얼 2 발매 전야, 게임샵 앞에 장사진 이뤄

코나미의 플레이스테이션용 연애 SLG 「두근두근 메모리얼 2」가 지난 11월 25일 발매되었다. 「두근두근 메모리얼 2」의 발매 전일부터 일본의 유명 게임 판매점 앞에는 PS용 「두근두근 메모리얼 2」를 구입하기 위한 유저들이 장사진을 이루기 시작했다.

이러한 행렬은 「파이널 판타지」와 「드래곤 퀘스트」 등의 대작 게임 이외에는 거의 없던 일로서 PS용 「두근두근 메모리얼 2」의 인기를 잘 반영해 주고 있다.

한편 「두근두근 2」의 한정판에는 분홍색 포켓스테이션 등이 들어 있어 모든 매장의 예약이 대부분 한달 전에 종료되었다.

세가, 게임 부문 분사 추진

세가 엔터프라이즈는 최근 전 종업원의 약 60%에 해당하는 1,900명이 종사하는 '게임 소프트 개발' 과 '게임센터 경영' 부문을 분사시키고, 그룹 전체의 사업구조를 인터넷 관련분야에 집중한다는 경영개혁을 공식 발표했다.

또한 같은 날 발표한 세가의 99년 중간결산에서는 191억엔 적자(전년도 같은 시기에는 12억엔의 흑자)를 보았다고 말했다.

이 날 발표에는 향후 세가는 네트워크 관련 부문을 집중 육성, 게임기를 인터넷 접속 단말기로서 확립시키기는 방향으로 개발, 판매한다는 내용이 들어있었다.

한편 이번에 분사되는 세가의 자회사는 9개의 게임 소프트 개발부문과 게임센터 경영 부문, 소프트 개발 부문 등이다.

POWER NEWS

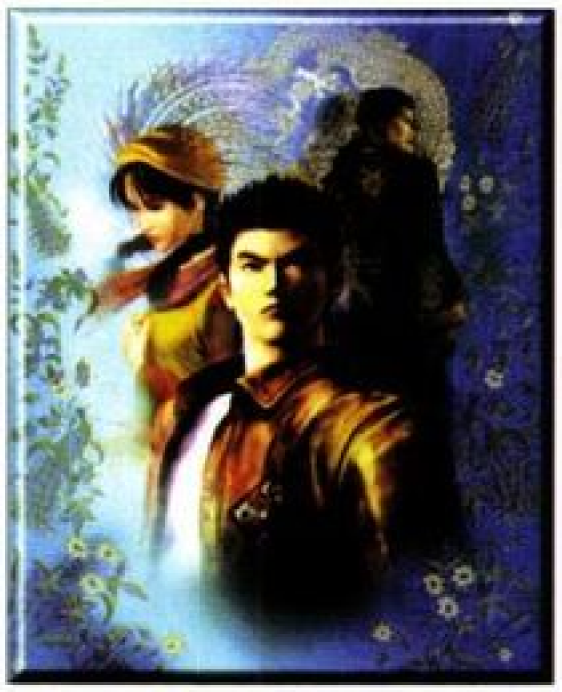
파·워·뉴·스

클리어 칼라 닌텐도64 발매



닌텐도에서는 12월 1일부터 닌텐도64 클리어 버전을 발매한다. 새롭게 발매되는 클리어 시리즈는 '클리어 블루' 타입과 '클리어 레드' 타입의 두 가지 색이 제공된다. 이번 클리어 타입 N64는 본체와 컨트롤러의 색이 같은 것이 특징이며, 가격은 기존의 N64와 같은 가격인 14,000엔으로 발매될 예정이다.

센무 발매일 결정



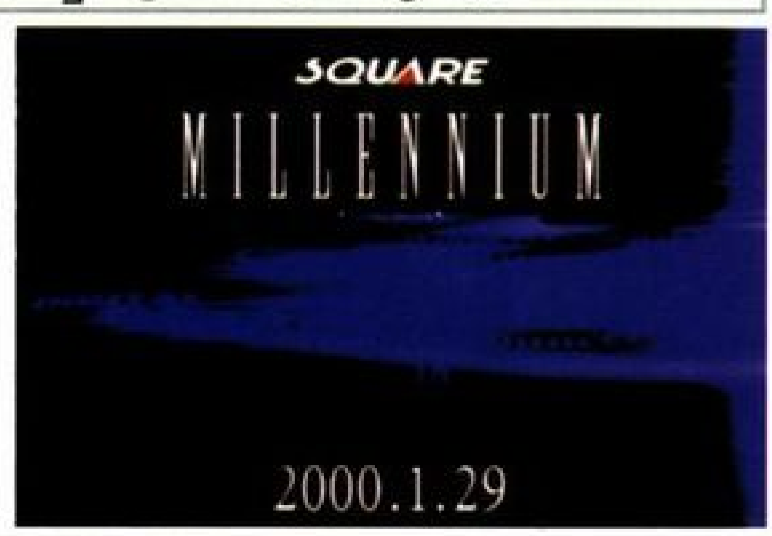
그간 수차례에 걸쳐 연기를 거듭해온 센무의 발매일이 최종적으로 결정되었다. 10월말 발매를 앞두고 치명적인 게임진행상의 버그가 발견되었다는 이유로 발매를 내년으로 늦췄던 세가가 돌연 올 12월 29일로 발매일을 앞당긴 것. 이같은 발매일 변경에 대해 소비자 측에서는 "세가가 내년 발매될 PS2의 견제를 위해 발매일을 늦추려 했다가 소비자의 반발이 거세지자 다시 조정한 것 아니냐", "세가가 자사 소프트의 다량 판매를 위해 발매일을 멋대로 조정하고 있다"는 등의 목소리가 높아지고 있다. 이에 대해 세가는 "게임 시스템적인 결함 때문에 10월말 발매가 불가능했던 것이며, 시리즈물로 기획되고 있는 만큼 후속편과의 연계성을 위해서도 적절한 발매일 선택이 불가피했다"고 설명했다. 세가의 이 같은 설명이 사실이라면 12월 29일 「센무 1장 요코스카」의 발매는 거의 확정적인 것으로 보이며, 후속편에 관한 정보도 근시일내에 공개될 것으로 보인다. 한편, 게임 판매점에서는 벌써부터 센무의 예약 판매 접수를 시작하고 있어 센무 분위기가 점점 달아오르고 있는 상태이다. 과연 센무가 뉴 밀레니엄을 여는 DC의 키 타이틀이 될 수 있을 것인지 업계의 관심이 쏠리고 있다.

스퀘어 밀레니엄에서 「파이널 판타지 9」 정보 최초 공개!

오는 2000년 1월 29일 개최될 예정인, 스퀘어의 2000년 맞이 이벤트 행사 「스퀘어 밀레니엄」에서 「파이널 판타지 9」의 정보가 최초 공개될 예정이다.

「파이널 판타지 9」의 제작에 참여하고 있는 한 관계자에 따르면 「파이널 판타지 9」은 플레이스테이션용으로 발매될 예정이며 개발은 순조로운 편이라고 밝혔다.

한편 「스퀘어 밀레니엄」에서는 「FF9」 이외에도 스퀘어가 제작하고 있는 최신 게임들이 대거 발표될 예정이어서 많은 게이머들의 관심을 집중시키고 있다.



「두근두근 메모리얼 2」 관련 이벤트 풍성



드디어 발매된 미소녀 게임계의 바이블 「두근두근 메모리얼 2」. 예약 쇄도로 한정판이 당일 완전 매진될 정도로 인기를 얻고 있는 가운데 「두근두근 2 음악시디」도 발매되었다. 특별행사 판매 기간중에 4종류의 음악 시디를 예약 구입하는 사람에게는 두근두근 2의 B3 사이즈 포스터가 주어지게 된다. 또한 12월 18일에는 시오리의 성우로 유명한 인기성우 킨게츠 마미의 새로운 싱글도 발매될 예정이다.

한편, 「두근두근 2」의 게임 소프트에 동봉된 응모권을 상점에 배치된 앙케이트 엽서에 붙여 보내면 추첨으로 1,000명에게 730×1030의 특제 한정 타페스트리를 선사한다. 특히 이 타페스트리는 이 기회를 놓치게 되면 다시는 구할 수 없는 초특급 희귀 아이템으로 그 소장가치는 돈으로 헤아릴 수 없을 정도이다.

건담 프라모델을 총 망라한 카탈로그 발매

건담 프라모델이 전부 수록된 선라이즈&반다이 하비 사업부 공인 카탈로그 「건프라 카탈로그 2000」이 미디어웍스에서 발매됐다. 초대 건담에서 최신작까지 반다이에서 발매된 역대 건담 프라모델 633개를 총망라한 최초의 공식 카탈로그이다. 가격은 1,500엔.

NEC인터채널게임 PS에서도 나온다

새턴팬들에게는 조금 아쉬운 소식일지도 모르지만 NEC인터채널이 발매한 새턴 최후의 미소녀 게임, 「위드 유」와 「프렌즈」가 플레이스테이션으로 이식된다. 발매일은 2000년 3월 예정으로 시디 2장에 새턴용보다 조금 저렴한 6,800엔에 발매된다. PS로 발매되는 위드 유는 이벤트 그래픽이 약 10개 정도가 더 추가되며 오프닝도 새롭게 만들어질 예정. 또한 윈도우용 배경화면을 클리어후 추가 모드에서 볼 수 있으며, 「위드 유 토이박스」에 들어있던 어드벤처 게임 4개도 한층 강화된 모습으로 수록된다.

또한 2000년 여름에는 「프렌즈(6,800엔)」가 발매된다. PS용 프렌즈 역시 오리지널 캐릭터가 2명 추가되고 그래픽도 전면적인 재작업이 행해질 예정이다. 이에 따라 앞으로는 NEC인터채널의 게임을 즐기기 위해 특정 게임기를 구입하는 일이 없어질 것으로 보인다.



POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

제 4회 코믹월드 서울 개최



애니메이션 동호인들의 축제인 제 4회 코믹월드가 지난 11월 13, 14 양일에 걸쳐 삼성역 섬유센터빌딩에서 개최됐다. 동호인들의 최대 행사인 이번 코믹월드는 130여개의 동호회가 참가해 동호회에서 스스로 제작한 동인지와 자체 제작 캐릭터 상품의 판매에 열을 올렸으며, 인기 만화가 이명진씨와 김태형씨의 사인회도 열려 팬들과의 만남을 가졌다.

회장에는 지난 코믹월드에 이어 이번에도 일본의 인기 성우 유키히로씨가 직접 방문하여 행사장을 찾은 많은 팬들에게 뜻밖의 기쁨을 제공하기도 했다. 코믹 월드의 또 다른 이벤트인 코스프레 코너에서는 투하트, 그남자 그여자의 사정, 봉신연의, 철권3, 상남 2인조 등 각 팀들의 수준 높은 코스튬 플레이가 벌어지기도 했다. 회를 거듭할 때마다 성장하고 있는 코믹월드, 다음 제 5회 행사는 오는 12월 26일 같은 장소에서, 6회는 여의도 중소기업 전시관에서 300여개의 팀 참가로 더욱 큰 규모의 대회로 발돋움할 전망이다.

DC에 새옷을! 신형 컨트롤러 속속 등장



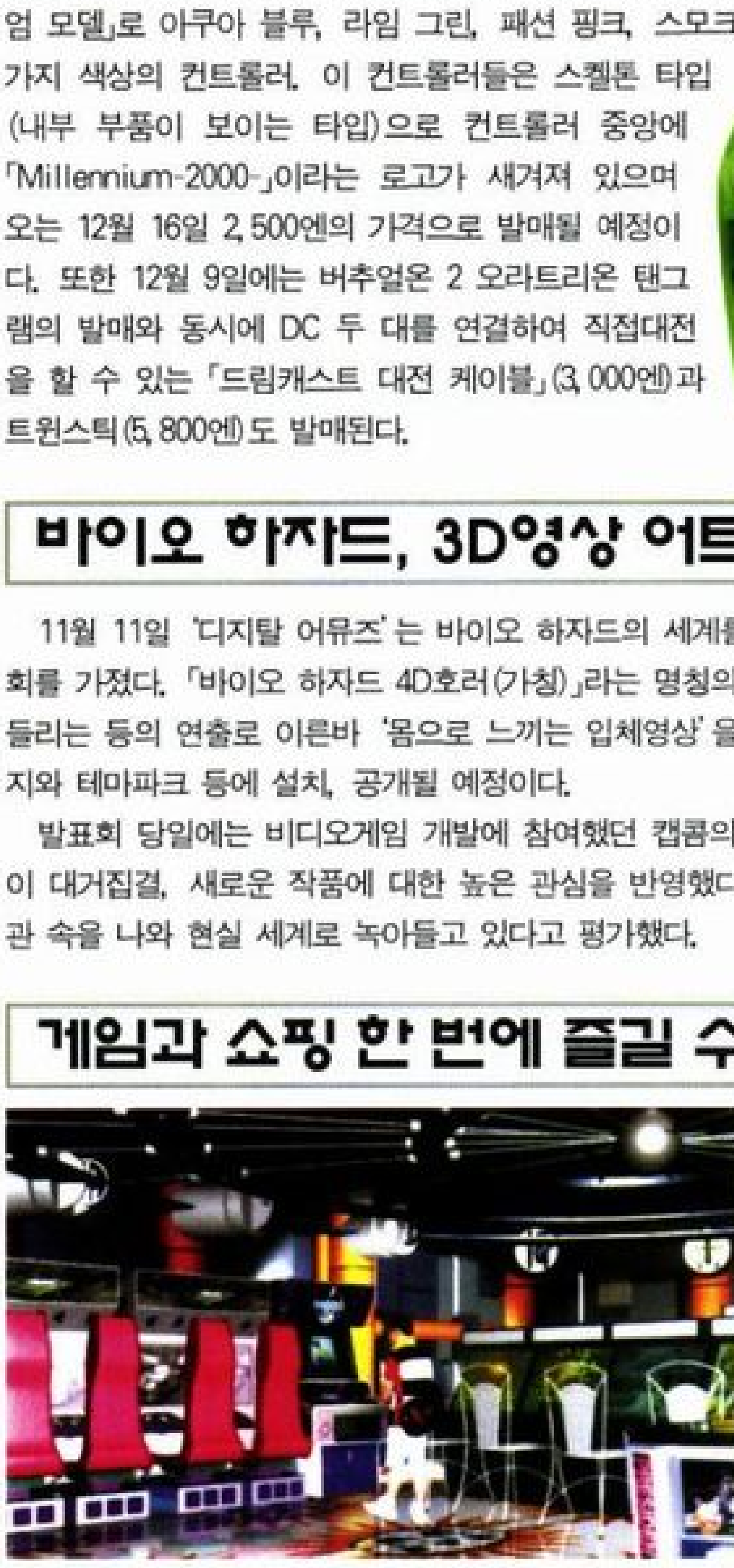
세가는 연말 성수기를 맞아 DC를 더욱 화려하게 변신시킬 새 주변기기가 발매한다. 세기말에 맞춰 세가가 시장에 투입하는 것은 「드림캐스트 컨트롤러 밀레니엄 모델」로 아쿠아 블루, 라임 그린, 패션 핑크, 스모크 등 4가지 색상의 컨트롤러. 이 컨트롤러들은 스켈톤 타입(내부 부품이 보이는 타입)으로 컨트롤러 중앙에 「Millennium-2000-」이라는 로고가 새겨져 있으며 오는 12월 16일 2,500엔의 가격으로 발매될 예정이다. 또한 12월 9일에는 버추얼온 2 오라트리온 탠그램의 발매와 동시에 DC 두 대를 연결하여 직접대전을 할 수 있는 「드림캐스트 대전 케이블」(3,000엔)과 트윈스틱(5,800엔)도 발매된다.

바이오 하자드, 3D영상 어트랙션으로 제작

11월 11일 '디지탈 어뮤즈'는 바이오 하자드의 세계를 소재로 삼은 영상 어트랙션(놀이공원 등에서 이용하는 놀이기구)의 발표회를 가졌다. 「바이오 하자드 4D호러(가칭)」라는 명칭의 이 기구는 단순히 화면만을 지켜보는 것이 아니라 화면에 맞춰 좌석이 흔들리는 등의 연출로 이른바 '몸으로 느끼는 입체영상'을 실현한 제품이다. 「바이오 하자드 4D 호러」는 내년 7월부터 일본내 유원지와 테마파크 등에 설치, 공개될 예정이다.

발표회 당일에는 비디오게임 개발에 참여했던 캡콤의 게임 스탭들과 함께 애니메이션과 특수촬영물의 세계에서 이름난 스탭들이 대거집결, 새로운 작품에 대한 높은 관심을 반영했다. 참석자들은 바이오 하자드가 만들어낸 새로운 호러 세계는 이제 브라운관 속을 나와 현실 세계로 녹아들고 있다고 평가했다.

게임과 쇼핑 한 번에 즐길 수 있는 신세대 문화공간 탄생



동대문에 건설되는 5,650평 규모의 대단위 공원인 「훈련원 공원」에 패션몰과 게임시설을 결합한 신세대 문화공간 「M-POLICE」가 생긴다. 「M-POLICE」는 쇼핑을 즐길 수 있는 패션몰과 게임시설, 그리고 각종 식당가까지 한 곳에 있는 선진국형 패션몰로, 새롭게 젊은이들의 공간으로 부상하고 있는 동대문 지역의 젊은이에게 좋은 휴식처가 될 전망이다. 또한 연중무휴로 펼쳐지는 각종 이벤트는 동대문을 남녀노소 모두가 함께 즐길 수 있는 문화공간으로 탈바꿈시킬 것으로 보인다.

문의처: 02)2267-0330 ((주) 시연 기획홍보실)

나우누리 VIDEO GAME(VG) 게임 동호회 4주년 기념식 가져

국내 최대 통신 비디오게임 동아리라고 할 수 있는 「나우누리 비디오게임 동호회 VG」가 설립 4주년을 맞는 기념행사를 가졌다. 이날 행사는 간단한 시삽 인사를 시작으로 동호회 소개, 기념 케이크 절단식 등의 본 축하연과 함께 미발매 소프트 동영상 시연회가 열렸다. 행사진행을 맡은 동호회 현 시삽 이선일님(NOW ID: Rissun)은 행사 개최 의의 와 간단한 소감을 밝혔으며, 내년 1월 개최 예정인 '컨슈머 기기 이벤트'에 대한 가벼운 설명을 덧붙였다.



▲ 동영상 시연회의 한 장면

KESA, Soft EXPO '99 게임공동관 구성

KESA(한국첨단게임산업협회)는 12월 6일부터 9일까지 COEX에서 개최되는 Soft EXPO '99에 KESA 게임관을 구성 참여한다. 이번 행사에는 협회 회원사 중 온라인게임, 아케이드게임, VR게임 등 게임 소프트웨어 관련 7개 업체가 참여한다. 참여 업체는 (주) 트윔넷, (주) 청미디어, (주) 태울, (주)새로엔터테인먼트, (주) 동성원더파크, (주) 디지픽스, (주) 금양 등이다. 협회측에서는 이번 행사가 내년에 개최될 「서울게임쇼 2000」에도 긍정적인 영향을 줄 것으로 기대하고 있다.

문의처: 서울게임쇼 2000 기획준비위원회 02)558-5180

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

만화의 도시 부천, 12월중 만화 관련 이벤트 2건 개최

12월 18일부터 22일까지 부천에서는 만화 관련 이벤트 두 개를 동시에 개최한다. 이번에 복사골 문화센터 주관으로 갖는 행사는 「'99 부천 만화축제」와 「부천 국제 대학 애니메이션 페스티벌 inter Festival」이다. 행사는 크게 전시회, 상영, 부대행사의 세 가지로 나뉘며 한국 만화 100년의 역사를 한 눈에 알아볼 수 있는 행사가 개최될 예정이다. 또한 행사기간동안 만화 그리기 교실과 코스프레 대회까지 개최된다고 한다. 만화 팬이라면 놓치기 힘든 유익한 행사.

문의처: 032)320-3745 (부천 복사골 문화센터)

제2회 손노리 게임 페스티발 개최, DC진출 접촉중



『어스토니시아 스토리』, 『포가튼 사가』, 『강철 제국』 등의 PC게임을 제작한 손노리가 11월 27일 숭의여대 음악당에서 제2회 손발 페스티발을 열었다. 손노리는 이번 행사에서 프로젝트 2000의 발표와 악튜러스의 게임 개발 상황을 공개했다. 또 기존에 발매되거나 현재 제작중인 『포가튼 사가』, 『강철 제국』, 『화이트 데이』를 온라인 게임으로 다시 제작한다는 계획과 일본에 자회사 손노리 재팬을 설립하여 일본의 가정용 게임기용 게임을 제작할 예정에 있다는 것 등이다. 이번 행사의 진행을 맡은 '손노리'의 이원술 사장은 『악튜러스』가 이미 DC로의 이식 계획이 있고, 일본의 한 제작사에서 이 게임을 프로듀스할 의향을 밝혀 왔다고 밝혔다.

『악튜러스』는 현재 '손노리'와 '그라비티'가 PC용으로 공동 제작중이며, 'KRG'가 동영상을 담당, '위자드 소프트'에서 유통 예정에 있는 3D액션 RPG 게임이다(『악튜러스』의 공식 사이트 www.sonnori.co.kr/arcturus에서 자세한 설명을 볼 수 있다). 한편, 이 행사는 다음날인 11월 28일 대전 배재대 21세기 기념관에서도 열려, 지방 유저를 생각하는 손노리의 모습을 보이기도 했다.



PC용 악튜러스가 DC로 개발된다 ▶

우수게임 사전제작 지원 공청회 개최

게임종합지원센터는 우수 게임의 제작을 사전 지원하는 「우수게임 사전제작 지원사업」 관련 공청회가 갖는다. 공청회의 목적은 현행 우수게임 사전제작 지원사업의 효과적인 발전방안에 대한 각 관계자들의 의견 수렴을 위한 것이다. 물론 이번 공청회를 통해 발표된 좋은 의견들은 수렴 및 검토 후에 2000년도 우수게임 사전제작 지원사업에 적극적으로 반영할 예정이다. 참가자격은 국내 게임산업 관계자라면 누구든지 참여할 수 있으며 12월 1일, 테크노마트 32층 게임종합지원센터 대회의실에서 개최될 예정이다.

문의처: 02)3424-4114 ((재) 게임종합지원센터)

남코, 「크라이시스 존」을 12월 7일 세계 동시 발매

남코는 아케이드용 게임 「크라이시스 존」을 12월 7일 세계 동시 발매한다. 「크라이시스 존」은 테러리스트 집단을 진압하기 위해 파견된 특수정예부대를 소재로 건 슈팅 게임이다.

「크라이시스 존」은 「타임 크라이시스」의 기본 시스템을 이어받아, 페달을 밟아 적의 공격을 회피한 후 공격하는 「액션 페달 시스템」을 채용하고 있으며 새롭게 설계된 머신건은 경쾌한 진동을 제공해 준다. 한편 우리 나라에서는 심의 등의 이유로 인해 12월 7일 보다는 약간 늦춰질 예정이다.



드림캐스트용 Zip 드라이브, 최초 공개

최근 CSK의 오오카와 이사오 회장의 개인적인 파티 회장에서 드림캐스트에 관한 여러 가지 연구 성과가 발표되었다. 간이 발표회와도 같은 이 파티에서 드림캐스트의 외부기록장치인 Zip드라이브와 TV전화 시스템, 가정에서 드림캐스트로 이용할 수 있는 네트워크 시스템 등에 관한 설명이 있었다. 이번에 소개된 드림캐스트용 3가지 신 기술은 일본에서도 아직 공개되지 않은 정보들이어서 더욱 관심이 집중됐다. 이 신기술들이 일반 소비자에게 선보이는 시기는 아직 미정.

MBC 사이버 캐릭터, 댄스 게임에 출연

가나 정보통신은 MBC의 사이버 캐릭터 「꽁실이」를 이용한 댄스 게임, 「Dance with Kongshiri」를 출시한다. 오락실에는 12월중 배포될 예정이며, 오락실 뿐 아니라 노래방에서도 즐길 수 있는 노래방 버전도 출시할 예정이다. 특히 이 게임은 국내 댄스게임 사상 최초로 실존하는 캐릭터를 모델로 삼았다는 특징을 가지고 있어 더욱 주목된다.

문의처: (주)클럽901 02-3424-4901



「발키리 프로필」, 12월 22일로 발매일 변경

에닉스는 플레이스테이션용 RPG 「발키리 프로필」의 발매일을 12월 22일로 변경한다고 밝혔다. 발키리 프로필은 북구신화를 모티브로 한 판타지 RPG. 전투신에서 대전격투처럼 버튼의 콤보(콤비네이션 어택)로 필살기가 나오는 등 새로운 타입의 시스템을 채용한 기대작이다. 이 게임은 12월 9일 발매될 예정이었지만 품질의 향상과 최종 테스트가 늦어졌다는 것을 이유로 발매일이 12월 22일로 변경되었다.



권위 회복인가? 아니면 좌절인가?

드래곤 퀘스트 Ⅶ

제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	2000년 3월 예정
발매가	7,800엔

무미건조한 맵 이동, 몰입도가 전혀 높지 않은 전투시스템. 하지만 이런 것들이 「드래곤 퀘스트(이하 DQⅦ)」의 매력이다. 스퀘어의 FF 시리즈와 함께 양대 산맥으로 평가받는 DQ의 최신작인 DQⅦ이 발매를 목전에 두고 있다. 발매연기가 거듭됨으로 말도 많고 탈도 많았던 DQⅦ. 큰 인기를 모았다고 할 수 있는 전직시스템이 그대로 계승되어 밋밋하던 첫 모습과는 달리 새로운 주목을 받고있는데…. 지금 여기에서 DQⅦ의 모든 것이 낱낱이 밝혀지고 있다.

FF 시리즈와 평생 비교될 수밖에 없는 비운을 타고난 게임인 DQ시리즈. 그 일곱번째 작품이 PS로 나온다는 것은 누구나 아는 사실. 전작들의 시스템을 그대로 채용해 매니아들에게는 호평을, 라이트들에게는 비난을 받고 있는 DQⅦ의 매력을 살펴보자.

이번 작품의 최대 관심사는 전직

전작들과 마찬가지로 전직시스템이 그대로 계승되어 높은 주목을 받고 있는 가운데, 전직시스템이 보다 파워업되어 모두를 흥분시키고 있다. 전직에 대한 정보를 하나둘 파헤쳐 보도록 한다.

▶▶게임을 처음 시작하면 주인공은 무직

게임을 시작하는 시점에서는 주인공은 「어부의 아들」이라는 지극히 평범한 호칭으로 시작된다. 하지만 모험으로 인륜과 인덕과 경험치가 생기면 전직하는 것이 가능해지는데, 이것을 통해 진정한 파워업이 이루어진다. 동시에 동료들 역시 전직이 가능하니 쓸데없는 걱정은 할 필요가 없다.





▲ 처음은 그냥 양민

◀ 양민에서 전사로 전직

▶▶전직시스템의 기본 불문율

기본적으로 전직시스템은 캐릭터의 개성을 높여주기 위해 일정한 설정이 잡혀있다. 반드시 알아둬야 할 전직시스템의 기본지식을 살펴보도록 하자.

1. 전직을 해도 기억하고 있던 주문과 특기는 없어지지 않는다.

전직을 한 뒤 경험치를 통해 얻은 주문과 특수기술은 다른 직업으로 바꿔도 없어지지 않는다. 예를 들어 전사로 '드래곤 베기'의 특기를 습득했다면 다른 직업으로 전직해도 이 기술을 사용하는 것이 가능하다. 걱정하지 말고 전직을 해서 슈퍼울트라마스터히어로가 되도록 하자.

2. 전직을 해도 원래의 레벨은 변하지 않는다.

'베테랑', '달인'과 같은 직업의 레벨은 몇 번을 전직해도 변화가 없다.

3. 1개의 직업을 끝까지 익히면 좋은 것이 기다린다.

예법이라고 하긴 뭐하지만 같은 직업으로 계속 남아있으면 그래도 이득은 있다. 끝까지 레벨을 올리면 그 직업의 특성을 얻을 수 있다. 남자라면 한 우물!! 여자라면… 글쎄, 난 여자가 아니라서….



몇 개의 직업을 마스터하면 상급직을 따게 된다

전직시스템은 완벽하지만 너무 완벽해서 탈이다. 이 시스템을 잘만 이용하면 변칙적인 전직이 가능한데 이것이 일명 '합성 전직'. 멋지게 합성시켜 멋진 직업을 만들어내자.

전사 + 마법사

마법을 익혔기 때문에 검에 마법을 실어 공격할 수 있는 특성이 생긴다. 이름하여 '마법전사'. 힘과 HP가 높은 전사와 MP가 높은 마법사가 만났으니 이것이야말로 절떡 궁합.



화염 베기를 내뿜었다… 라고 한다. 쳇 ▶

전사 + 무투가

민첩성과 힘이 좋은 최고의 초강력 전사가 탄생한다. 무투가의 민첩성과 전사의 강한 힘, 그리고 높은 HP를 가지고 있는 두 직업의 특성에 따라서 최고의 필살기인 회심의 일격 등의 특기를 습득할 수 있다. 이름하여 '배틀 마스터'.



배틀 마스터의 하야부사(매) 베기 ▶

승려 + 마법사

현자가 되어 파워업한 주문을 쓸 수 있다. 최대 MP가 높은 두 직업의 만남은 높은 MP와 공격·회복계의 마법을 자유자재로 구사할 수 있는 특기를 가지게된다. 물론 HP가 조금 떨어지는 것이 문제.



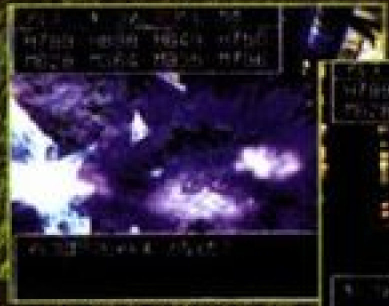
게임 내에서 중요한 역할을 하는 베호마라 ▶

전투신의 그래픽이 파워업

드디어 전투신에도 폴리곤 그래픽이 등장한다. 단순히 2D로만 만들어질 것처럼 보였지만 깨끗한 양질의 그래픽을 제공한다. 뿐만 아니라 최초로 전투시 시점이 변화한다는 것도 주목해야 한다.



▲ 검의 진공을 멋지게 표현



▲ 드디어 시점이 변한다. 하지만 그것뿐일지도…



▲ 깔끔하다는 것은 눈만으로도 확인가능



▲ 폴리곤이 부담없이 쓰여졌다



방랑자, 떠돌이, 유랑자, 루로우니!

베이그랜트 스토리

VAGRANT STORY™

제작사	스퀘어
장르	어드벤처
발매일	2000년 3월 예정
발매가	미정

스퀘어 최초의 어드벤처. 모든 것이 폴리곤으로 그려진 세계. 이번에 공개된 데모 영상을 보면 역시 스퀘어 게임답게 여기저기 돈이 들어간 흔적과 거대한 스케일을 느낄 수 있다. 캐릭터가 리얼 사이즈이기에 가능한 현실감. 모든 것이 폴리곤이기에 가능한 실시간 연출과, 그에 따른 무비에서 게임화면으로의 전환에 어색함은 더 이상 느낄 수 없다. 그들은 또 한편의 영화를 만든 것인가? 그리고 어찌하여 발매일은 이다지도 멀어져갔단 말인가?

오프닝 무비 공개

동경 게임쇼에서 공개된 오프닝 화면. FF 이상의 퀄리티를 보여주는 CG는 모든 이들을 압도하기에 충분하다. 아직 오프닝이 의미하는 것이 무엇인지는 밝혀지지 않았지만 이 정도 퀄리티라면 충분히 기대할 가치가 있다고 생각된다.











단 한번 소개가 된 후 아무런 정보가 공개되지 않던 「베이그랜트 스토리」의 최신정보와 함께 발매시기가 결정되었다. 동경 게임쇼에서 공개된 압도적인 오프닝과 새로운 캐릭터, 그리고 변경점 등…. 3월 PS2가 나와도 PS는 건재하다는 것을 「베이그랜트 스토리」가 보여주는 듯하다.

-시스템 체크-

팩토리

무기를 만드는 재미가 솔솔! 무구의 커스터마이즈 시스템

아슐레이가 장비할 수 있는 무구를 자유롭게 해체하고 개조하는 것도 가능하다. 단지 무기의 개조는 특정지역에 존재하는 팩토리라는 곳에서만 가능하다. 여기서 파츠를 조립, 합성, 수리 등을 하여 보다 강한 무기를 만들 수 있다.





◀▲ 자신만의 무기를 작성할 수 있다

트랩

생각하고 판단하고 결정하다!

게임을 진행하다 보면 몬스터의 처리뿐만 아니라 던전내의 수많은 트랩과 문제를 해결해야 한다. 때로는 주위의 레버를 작동하면 길이 열리기도 하고 높은 곳에 올라가기 위해 근처의 돌을 옮겨와 밟고 올라가야 하기도 한다.



▲ 이런 곳이 있는 가 하면…



◀ 이렇게 해야 지나가는 곳도…

전투



WT게이지가 보이지 않는다. 물론 그 개념은 남아 있겠지만 WT게이지의 배제로 시간제한에 얽매이지 않는 자유스러운 전투를 즐길 수 있게 되었다





주인공과 적에게는 신체의 각 부위에 기본체력과는 별도의 HP가 설정되어 있다. RISK 게이지는 주인공의 각 부위별 상태를 표시해주는 것으로 전투시에 한눈에 상태를 체크할 수 있도록 되어 있다

전투신의 변경!

현 시점에서의 변경점은 2가지로 첫 번째는 전투 시 자신의 공격시간을 카운트해주는 WT게이지의 배제와 신체 각 부위의 데미지의 비율을 표시해주는 RISK게이지의 추가다. 자세한 것은 화면으로….

무기의 종류에 따른 변화

베이그랜트 스토리에는 무기의 종류에 따라 사정거리가 크게 차이가 나며, 브레이크 아츠라는 그 무기의 고유기가 설정되어 있다. 하지만 그 압도적인 파워 때문인지 플레이어의 HP감소도 어느 정도는 감수해야 하기 때문에 양날의 검이라 할 수 있다. 사용방법은 마법과 마찬가지로 메뉴에서 선택할 수 있으며, 습득방법은 적을 공격할 때마다 눈에 보이지 않는 수치가 가산되고, 일정의 수치를 획득하게 되면, 브레이크 아츠를 습득할 수 있다.



▲ 무기에 따라 사정거리가 크게 변화한다. 아마 「패러사이트 이브」를 연상하면 이해하기 쉬울 듯…

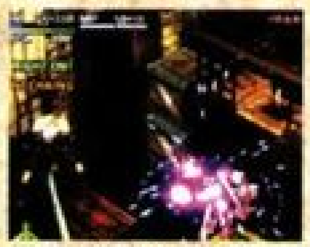


◀ 자기 배를 째서 상대의 목을 판다!

배틀 어빌리티의 마스터

공격에 여러가지 특성을 추가하거나 방어할 때 특전을 주는 특수한 기술인 배틀 어빌리티는 사전에 ○, △, □의 버튼에 지정시켜 놓고 전투 중에 버튼을 눌러 사용할 수 있다. 어빌리티는 현재 가지고 있는 어빌리트를 사용하여 계속해서 새로운 어빌리티를 습득할 수 있게 된다.





어빌리티에 따라 다양한 효과를 기대할 수 있다



폭주전설의 새로운 장을 연다

체이스 더 익스프레스

제작사	SCEI
장르	어드벤처
발매일	2000년 1월 27일
발매가	5,800엔

SCEI가 만들고 있는 리얼타임 어드벤처 게임 「체이스 더 익스프레스(이하 체익)」는 이제까지 나온 어드벤처와는 상당히 다른 느낌을 가지고 있다. 게임의 전체적인 배경, 열차는 그 느낌부터 긴박감을 물씬 풍긴다. 폭주하는 열차를 무대로 하여 혼자서 테러집단을 물리친다는 조금 전형적인 기본 스토리를 가지고 있지만 단순히 그렇게만 생각하면 SCEI에서 '피식'하고 비웃을지 모르는 일. 최고의 긴박감을 제공해주는 체익의 세계로 당신을 초대한다.

상당히 평범하면서도 뭔가 비범한 스토리를 담고 있는 체익은 핵을 사용한 테러집단을 물리친다는 기본 설정을 가지고 있다. 물론 배경은 앞서 말한 그대로 폭주하는 열차. 위기감에 흠뻑 젖어보고 싶은 독자들이라면 기대해도 좋은 작품일 것이다. 자, 그 세계를 최대한 파헤쳐 보자.

근미래의 썩은 세계가 배경

근미래가 배경인 이 게임은 실제로 일어날 가능성이 다분한 스토리를 채용함으로서 높은 현실성을 추구하고 있다. 과학적인 지식과 설비가 계속해서 발달, 개발되었고 결국 그 기술자들에 의해 어마어마한 수준의 핵병기 개발이 가능하게 된다. 그리고 반세기에 걸친 기간동안 기술적으로 완벽한 완성도를 보이게 된다. 하지만 테러집단들이 그 핵병기를 손에 넣게되고 특정지역의 주민, 그러니까 그 지역에 살고있는 인질을 빌미로 하여 모든 사건이 시작된 것이다.



인류의 적이 될지 모르는 핵, 이것이 이 게임의 주제 ▶



▲ 높은 퀄리티를 보여주는 게임 화면

열차를 주무대로 한 3D 어드벤처 게임

플스라는 매체를 이용해서 만들었다는 것만으로도 뛰어난 효과가 기대된다. 이 게임의 가장 큰 특징은 SCEI가 처음 시도하는 타입의 작품이라는 것. 말이 필요없을 정도로 높은 수준의 폴리곤 그래픽은 SCEI의 수준을 대변해준다. 비슷한 장르의 게임인 「바이오 하자드」시리즈나 「메탈기어 솔리드」의 수준을 뛰어넘을 정도로 주목받고 있는 작품이다. 실시간으로 구현되는 폴리곤을 감상하면서 이 게임의 매력을 찾아보는 것도 좋지 않을까?

전투 장면도 주목!

상대가 테러리스트인 만큼 전투도 빈번히 일어날 것이라는 것은 당연지사. 열차 내에서 벌어지는 전투이기 때문에 꽤 귀찮은 일들이 많이 일어날 것이다. 적의 공격범위 내에 들어서게 되면 적들이 있는 곳이 조준으로 표현된다. 이때 공격버튼을 눌러 적을 공격. 공격 방법은 무기를 장비한 다음, 그것을 이용하는 것이다. 그 밖의 기술로는 좌우로의 회전이나 회피동작들이 있다. 이것으로 어드벤처의 맛에 액션의 느낌을 최대한 살렸다고 할 수 있다.



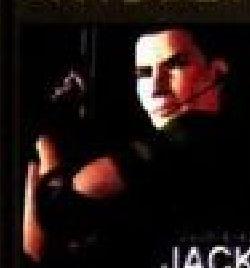
◀ 서바이벌의 기본, 적자생존의 원리인 것이다



전투모드 돌입 ▶

등장인물들이다!!

역시 어드벤처 게임인 만큼 대인관계가 상당히 중요할 것이다. 게임의 전반적인 스토리에서 절대 빼놓을 수 없는 주인공과 서브 캐릭터들에 대해서 알아보도록 하자.



잭(JACK)

이 게임의 주인공. 미국 공군소위. 대학졸업 후, 미공군에 입대. 공군에서 NATO로 배치되어 부대의 리더로서 블루아베스트 호의 폭주를 저지하는 임무를 명령받았다. 군의 작전을 소화해낸 경험을 많이 가지고 있어 관찰력과 통찰력이 높으며, 행동력과 결단력이 과감하다. 특히 위기의 순간에 전투력이 발군한다.



크리스티나(CHRISTINA)

파리 대학에 재학 중 프랑스 대표 사격팀의 팀장으로 올림픽에 출전해 금상을 따냈다. 완전한 성격의 소유자로 자신이 맡은 일은 확인이 될 때까지 포기하지 않는 타입의 여성이다. 위기대응 능력과 임무수행 능력이 뛰어난 스팀이.



전투장소가 꼭 열차 내부라는 보장은 없다

아무리 게임의 기본 배경이 열차라지만 열차에서 싸울 수 있는 곳이 내부뿐인가? 혹시라도 그렇게 생각했다면 그것은 큰 오산이다. 열차는 통로도 있지만 열차 위의 지붕도 있다. 이것을 모르는 독자라면 아마 액션 영화를 4편 정도 더 봐도 손해볼 것 없을 듯….

▲ 이것이 컬처쇼크, 재는 맛이 있어야 한다



뭐, 열차의 어느 곳이든 상관없지만… ▶

플레이어의 행동에 따른 분기

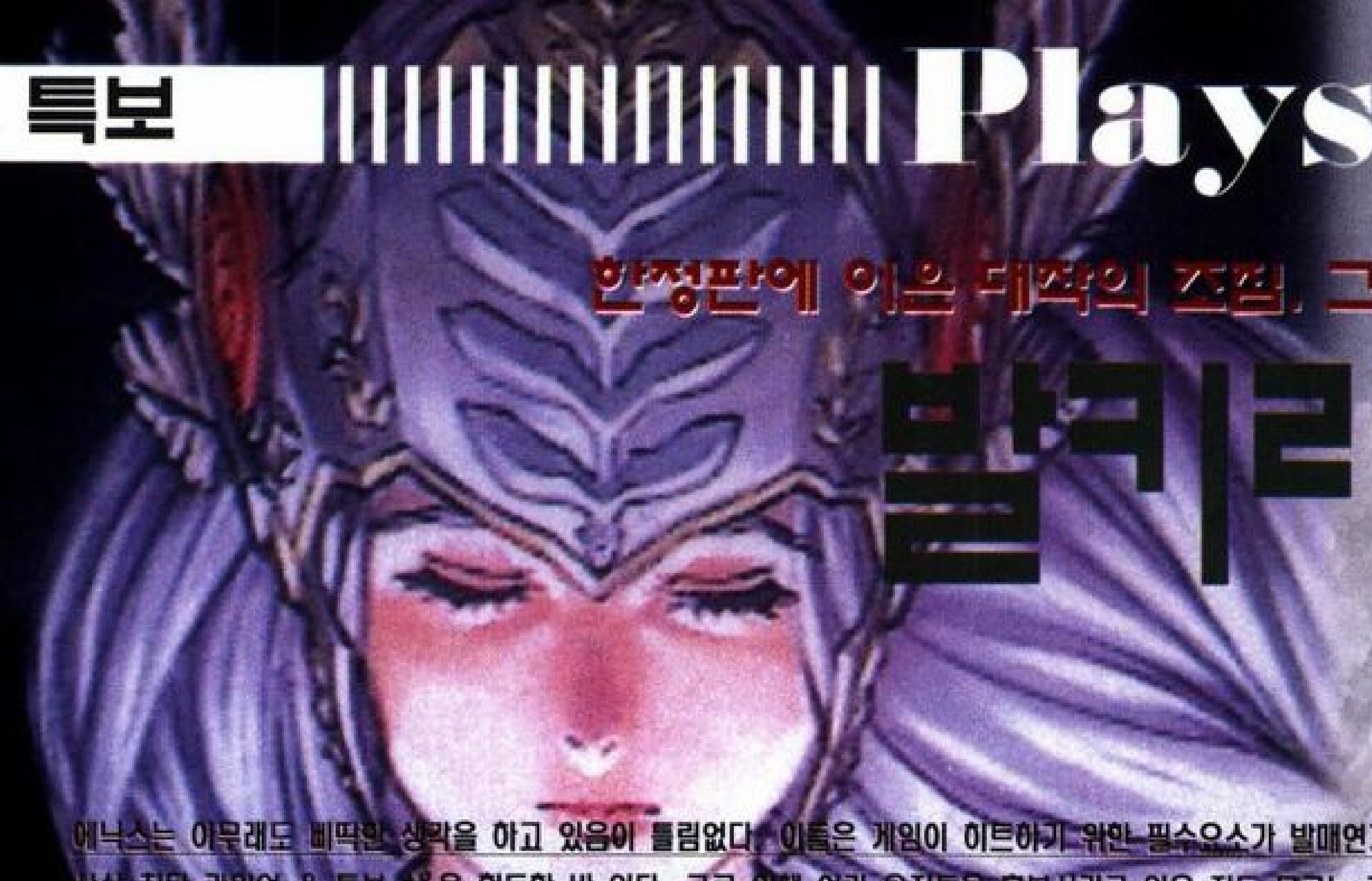
무대는 열차(너무 울궈먹는 걸지도…). 플레이어는 적들뿐만 아니라 구출을 원하는 사람들도 만나게 된다. 그 사람들을 어떻게 다루느냐에 따라서 열차의 선로가 분기된다. 한마디로 말해 스토리의 전체적인 흐름이 변화된다는 말이다. 엔딩에 가장 큰 영향을 미치는 것은 다름 아닌 인질 구출의 수. 모두 무사히 구하는 것이 이 게임의 목적일지도….



◀ 분기가 있다

인질을 구해라 ▼





한정판에 이은 대작의 조짐, 그것은 바로 발매연기~이!!

발키리 프로필

제작사	에닉스/트라이 에이스
장르	RPG
발매일	12월 9일
발매가	6,800엔(한정판9,800엔)

에닉스는 아무래도 삐딱한 생각을 하고 있음이 틀림없다. 이들은 게임이 히트하기 위한 필수요소가 발매연기라고 생각하는 듯한데. 「발키리 프로필」은 '게임파와 사상 최다 라인업 & 특보 상'을 획득한 바 있다. 그로 인해 여러 유저들을 흥분시키고 있을 지도 모르는 게임. 한정판에는 특별히 회중시계, 일러스트 원화집과 한정 자료집, 2000년 비주얼 캘린더 등이 주어진다. 상당히 관대한 서비스이니 혹시 관심이 있는 사람이라면 한번 구해보는 것도 나쁘지는 않을 듯. 처음 느낌과는 달리 액션의 요소가 가득하다는 사실을 모르는 사람은 없겠지? 그렇담 여기서 마지막 총정리를 하자. 자!! 공부다, 공부!!!

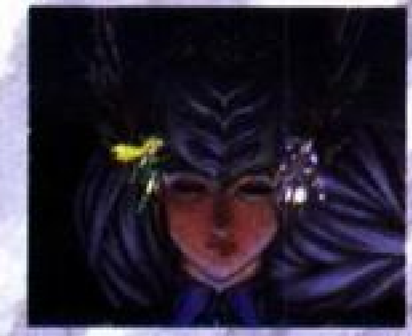
역시 저번 달과 동일하게도 정보가 너무나 넘치고 있으므로 빨리 아래로 넘어갑시다.

난이도 설정

발키리 프로필은 RPG치고는 특이하게도 난이도를 조절할 수가 있다. 뭐라고 궁시렁 댈 것이 아니다. 그만큼 재미도 틀리기 때문. 진정한 재미를 느끼고 싶은 게이머라면 당연히 하드다.

	이지	노멀	하드
습득 경험치	많음	보통	보통
아이템 종류	적음	보통	많음
챕터의 길이	짧음	보통	짧음
던전의 수	적음	보통	많음
캐릭터의 수	적음	보통	+α
동료의 레벨	고유의 레벨	고유의 레벨	모두 1부터
엔딩의 수	B,C	A,B,C	A,B,C

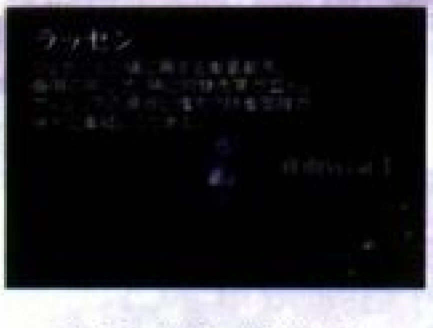
혼을 찾아서…



▲ 정신일도 하사불성이라

발키리는 지상에서 인간의 혼을 수집하기 위해 평소에는 하늘을 날아다니며 이동한다. 월드맵에서 일단 스타트 버튼을 누르면 정신집중을 한다. 그러면 빈사상태의 캐릭터가 있는 곳이 맵에 표시된다.

정신집중으로 반응된 장소는 월드맵에서 푸른색 아이콘으로 표시된다. 여기서 버튼을 누르면 그 장소로 간다.



▶ 장소에 대해 자세한 설명이 나온다



저승사자 프로필

각 장소에서는 캐릭터만의 스토리가 밝혀진다. 그리고 캐릭터가 죽음에 다다르면 발키리가 나타나는데. 하지만 죽는다고 모두 동료가 되는 것은 아니고 특정 조건에 맞춰야 하는 캐릭터도 있다.

발키리 고유의 특징



▲ 세계의 종말까지 앞으로 111피리어드

1 지상과 신계는 똑같이 시간이 흘러가고 있다. 마을이나 던전에 들어가면 1피리어드가 소요되고 이 피리어드가 일정 수치에 도달하면 하나의 챕터가 끝나는 방식이다. 챕터가 끝나면 그 챕터에서 일어난 신계전쟁의 결과를 알 수 있게 된다. 신계전쟁에서는 캐릭터의 파라미터를 참조하여 자동으로 전투가 이루어진다. 전투의 변화는 여러 이벤트로 확인 가능하며 결과를 본 후 다른 혼들을 전송할지, 육성할지 결정한다.



▲ ㅁ버튼으로 정석(晶石)이 나온다. 발침대로 쓰기도 하고 적을 얼릴 수도 있으며 쪼개면 휴대도 가능

2 던전의 탐색 시에는 액션과 퍼즐이 가미된 2D화면으로 게임을 진행한다. 슬라이딩, 베기, 점프, 그리고 물건을 던진다던가, 밀어내는 등 갖가지 액션을 취하니 이 때만큼은 즐거운 이동을 즐기기 바란다. 전투가 궁금한 사람들을 위해 한마디의 팁. 만일 2D화면에서 몬스터가 어슬렁거리는 것이 보인다면, 그때 ○를 눌러 칼을 휘두르는데 이걸 맞은 몬스터는 지옥으로… 가지 않고 전투화면으로 들어가게 된다. 무슨 차이가 있냐고? 선제공격, 기습공격의 차이. 이제 이 게임에 대해 이해가 되었길 바란다

3 이전에도 말했듯이 이 게임의 특징은 여러 인간들의 깊이있는 스토리를 즐기는 데 있다. 그들의 죽음 뒤에는 슬픈 이유도 있고 그렇지 않은 것도 있으며 미묘하게 연결된 캐릭터들도 있다.



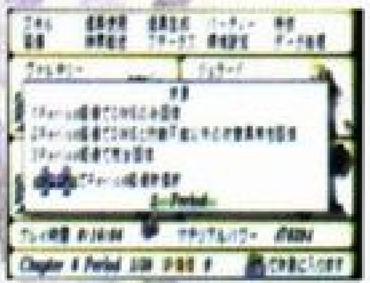
▲ 왕에게 인정받은 아류제. 그러나 지나친 무례로 왕녀 제리드의 미움을 사고마는데



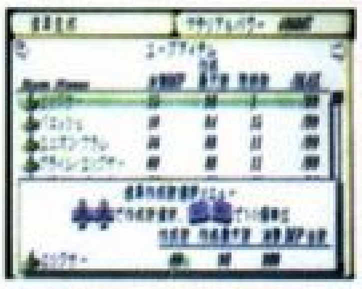
▲ 아무래도 발키리와 플라티나는 밀접한 관계가 있는 듯하다. 그것을 알아내는 것은 유저의 몫

기타 등등

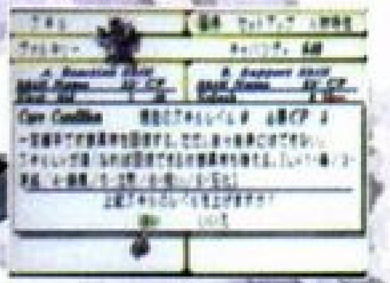
용사적성치를 만족시킨 동료는 신계로 보낼 수 있다. 최종목적이 신계전쟁에서의 승리라는 것을 잊어서는 안된다. 이 수치가 마이너스일 때는 불가능하며 수치가 높을수록 대활약을 한다. 이를 위해서는 열심히 실력을 쌓아야 하는데 전투에서 획득하는 경험치뿐 아니라 경험의 보주라는 것으로도 혼을 강화시킬 수 있다. 그리고 이 게임에서 가게는 존재하지 않는다. 따라서 아이템은 발키리가 직접 만들어낸다(이래뵈도 신이란 말야!!).



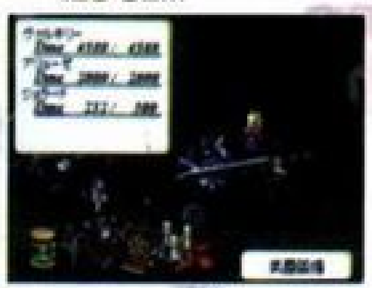
▲ 죽은 자는 쉬고 싶다. 피곤하니까!! 여관 따위는 없다. 오직 휴식 뿐(피리어드 소요)



▲ 아이템을 MP(마테리얼 포인트)로 변환하고 MP로 아이템을 만든다. 재활용 정신!!!



▲스킬에는 리액션, 서포트, 어택, 스테이터스 등 4가지로 분류가능



▲ 자신의 턴에서 셀렉트를 누르면 커맨드가 나온다





상업정신 1조 1항, 갈 때까지 가보자!

바이오 하자드 GUN SURVIVOR 건 서바이벌

발매되는 시리브마다 밀리언셀러를 기록하는 캡콤의 대표작 「바이오 하자드」. 하지만 캡콤은 그 정도로는 만족할 수 없었는지 바이오 하자드의 세계관을 이용한 건슈팅게임을 기획해 제작하고 있다…. 라고 이미 11월호에 소개가 되 바 있다. 그 후 캡콤 불굴의 상업정신에 수많은 격려와 비난의 엽서가 쏟아지는 가운데 이것은 결국 바이오 하자드 시리즈이고 제작사가 캡콤이기에 어쩔 수 없이 사여한다는 의견도 제기도고 있다. 건콘을 이용한 좀비학살의 미학과 일인칭 시점의 아리따운 좀비를 만날 수 있는 절호의 기회! 「바이오 하자드 건 서바이벌」에서만 볼 수 있습니다(응? HOD도 있다고!?).

제작사	캡콤
장르	건슈팅
발매일	2000년 1월 예정
발매가	미정

바이오 하자드 건 서바이벌(이하 바하건)은 건콘을 사용해 맵을 자유롭게 이동하며, 주인공의 총 앞에 덤비는 좀비들을 무기력하게 쓰러뜨리는 건슈팅게임이다. 게임의 기본 스토리는 라쿤시티에 이은 두 번째 바이오 하자드의 피해 마을에서 벌어지는 새 주인공의 대 활약상을 그리고 있다. 세기말, 세계의 종말에도 살아남을 수 있는 지혜를 이 게임에서는 보여줄… 지도 모른다.

참전의 용사들

주인공



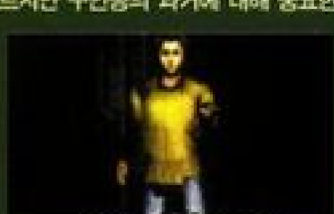
◀ 좀비가 판을 치며, 불타오르는 시가지, 그 상공에서 불길을 뿜치며 추락한 헬기, 그 안에서 기어나온 것이 이 「바하 건」의 주인공이다. 하지만 추락의 충격인지 주인공은 모든 기억을 잃고, 당시 자신의 한 손에 쥐어져 있었던 총만을 가지고, 이 저주받은 마을에서 살기위해 싸운다.

◀ 모든 기억을 잃어버린 주인공, 그리고 자신의 손에 쥐어져 있는 한 자루의 권총. 모든 것은 여기서 시작된다

로트



▶ 엄브렐러에 세뇌당해 엄브렐러를 신봉하고 있으며, 아버지는 거대제약기업 엄브렐라의 연구소에 근무하고 있다. 주인공과 어떻게 연관되어 있는지는 모르지만 주인공의 과거에 대해 중요한 정보를 가지고 있는 듯하다



▲ 로트: 부탁이야 죽이지 말아줘!
주인공: 훗! 넌 이미 죽어있다!



▲ 난 좀비를 써는 맛을 알아버렸어!

앤디



▶ 마을의 하수도를 관리하는 남자로 생활의 대부분을 지하도에서 보낸다. 폴라로이드 카메라로 지하도에 흘러들어온 물건을 촬영하는 이상한 취미가 있으며, 노골적으로 적대심과 공포심을 보이며 도망치려 하고 있다



▶ 어찌보면 변질자라고도 할 수 있다

거~언 슈팅



▲ 우~어



진행하면서 이런 식으로 파일을 얻을 수 있다 ▲

적이 나타나면 총을 쏜다. 기본적인 시스템은 이전 건슈팅게임과 다르지 않다. 하지만 바하건의 특징이라면 4방향으로 주인공을 직접 움직일 수 있다는 것과 적에게 히트되면 적을 화면 중앙으로 포착할 수 있다는 것이다.

주인공의 사용 무기는!?

화면에 보이는 것처럼 처음 주인공이 사용하게 되는 무기는 핸드건 한 자루. 아직 다른 무기에 대해서는 확인된 바 없지만 바이오 시리즈니 당연히 그레네이드나 샷건 등이 등장할 것이다. 하지만 전국의 150만 시체해부학 나이프매니아를 울렸던 나이프의 등장여부는 아쉽게도 아직 확인되지 않았다. 이게 없으면 「바하건」의 판매율은 50%이상 저하될 것으로 보인다.



무기의 종류
주인공이 현재 사용하고 있는 무기의 종류를 보여준다. 아직은 핸드건 한 자루지만…조만간에…

라이프는 심전도로 표시
주인공의 라이프, 바이오 시리즈인 만큼 당연히 심전도로 표시된다. 할말 다했다.

남은 탄환의 표시
이것은 현재 남은 탄환을 보여준다. 건슈팅인만큼 당연히 탄환의 제한은 없을 것으로 보이고…, 리로드 방법은…, 설마 정말 모르는 것은 아니겠지!!

건 서바이벌의 시간적 배경



▲ 화면에 주목! 돋보기를 이용하면 보일지도 모른다.

이제까지의 설정과 바하건의 스토리를 보면 시간적으로는 바하로부터 약 2개월 정도가 지난 후라는 것을 알 수 있다. 스토리적으로 바이오 시리즈와의 연관이나 기존 시리즈 캐릭터들의 게스트 등장여부에 대해서는 밝혀진 바가 없으나 시나리오가 진행됨에 따라 어떤 식으로든지 시나리오가 연관 될 것으로 보인다. 지금까지의 바이오 시리즈가 전부 그랬던 것처럼….



윙키 소프트의 신작이 우리를 향해 윙크하고 있다

성령기 라이블레이드

제작사	윙키 소프트
장르	S·RPG
발매일	미정
발매가	미정

윙키 소프트를 소개할 때 다른 잡소리는 절대로 필요없다. 단 한마디, "슈퍼로봇대전을 만든 곳이다"라면 모두가 납득을 할 것이다(…라고 나 자신도 납득해버리고 있다). 성령기 라이블레이드는 DC로 이미 발매가 결정되어 있는 상태. 아쉽게도 DC유저들은 PS유저를 씹을 수 있는 꺼리가 하나 사라진 것이다. 물론 DC의 성능에 빗댈 수는 없겠지만 그 재미는 보장할 수 있으리라. 윙키의 최초 독립작품이니 만큼 그 오리지널성은 100%이다. 이런걸 보고 대기만성이라고 하는 것인가? 중소개발사도 할 수 있다!!! 힘내라 윙키, 힘내라 코리아!!!

아무래도 이것은 플스로 나오기 힘들만한 수준을 갖고 있다. 이 고해상도의 그래픽도 그렇고 꽤 괜찮은 CG무비도 그렇고, 만일 이대로 게임이 나온다면 플스혁명이 일어날 지도 모른다.

시스템은 세 가지 맛

이 게임은 「모구라 대전」이나 「데이트 기퍼즈」같은 게임처럼 어드벤처→시뮬레이션→어드벤처→프라이빗 등으로 진행되는 형식의 고리타분한 게임이다. 똑똑한 게임파와의 유저들은 이 한마디면 대충 감잡았을 테니 재빨리 다른 것으로 넘어가자.

스토리 변화를 위해 준비했어, 어드벤처 파트



▲ 두 마리의 토끼가 보인다

캐릭터들의 대화로 게임 스토리가 분기되어 간다. 이때는 말 그대로 어드벤처 파트로서 대화와 분기와 신뢰도만이 존재할 뿐이다. 그러나 이 뛰어난 퀄리티의 그래픽을 보라. 미소녀를 싫어하는 사람이라도 눈돌아갈 정도로 깔끔!!! 그 자체다. 윙키!!! …많이 컸다.

이것은 윙키의 전문분야, 시뮬레이션 파트



▲ 윙키를 믿습니까?

우선 전투화면은 쿼터뷰 방식을 채택하고 있다. 게다가 고저차까지 추가해서 더욱 머리를 아프게 해놓았다. 로봇대전에서 호평 받았던 '컷인 시스템'도 그대로 있어 '도둑질도 하던 놈이 해야한다'라는 명언을 다시 한번 되새기게 해준다. 그 외 마법이나 특수능력과 유사하다고 할 수 있는 신뢰커맨드가 있어 익숙한 감각으로 즐길 수 있을 것으로 예상된다. 만에 하나 모구라 대전처럼 합체기 따위는 존재할 수도, 존재해서도 안된다!!

이것은 미소녀게임의 증거, 프라이빗 파트



▲ 최루탄 가스는 너무 맵다

아가씨를 잘 구슬러서 예쁜 그래픽을 구경할 수 있는 파트. 동료의 신뢰도뿐만 아니라 연애도(밑줄 그어!!) 까지도 올릴 수 있는 아주 만족스러운 파트이기도 하다. 그런데 잠깐 여기서 언급할 것이 한가지 있다. 위에도 나왔지만 바로 그 신뢰도!! 신뢰도는 도대체 뭐란 말인가? 이 나쁜 게임파와 편집부녀석들 그런 것도 안 가르쳐주다니… 망해라!! 라고 저주할 지도 모르는 독자를 위해 그 뜻을 특별하게 전원 증정하여 설명해 주겠다. 이 신뢰도란 당연하게도 동료들이 자기를 얼마나 신뢰하는가를 알려주는 수치이다. 더불어 이 신뢰도가 낮으면 대응되는 동료를 조작할 수 없어 자기 멋대로 움직이게 된다. 작전에 차질을 줄 수 있으니 프라이빗 파트에서 열심히 신뢰도를 올려놓자.

아갈티아 왕국

이 게임의 무대가 되는 곳은 근대과학 대신 연금술이라고 불려지는 기술이 발달한 세계 아갈티아. 고도문명을 가진 인류의 숙명인지 국가간의 분쟁이 끊일 날이 없는 전란의 세계이기도 하다. 그리고 그 전투에서 주요병력이 되는 것이 성령기라고 불리어지는 로봇. 이야기는 현실세계에서 잘 살던 주인공(토우야 카자미)이 갑자기 이 괴상한 세계로 소환되면서부터 시작된다.

[파트너 시스템이 있다. 에잇, 분하다!!]

우리의 주인공은 복이 많기도 하다. 왜냐하면 라이블레이드는 2인승이다. 어떤 파트너를 데리고 가느냐에 따라 필살기의 차이, 쾌적한 환경, 눈요기, 대리만족의 방향성이 변하는 것이다. 자, 누굴 꼬실… 아니, 누구를 데려갈까? 맘대로 하시길. 주인공은 여기서 카사노바(카르노브 파워와 헷갈리지 마라!!)가 된다.

아이 텐노지



▲토우야보다 먼저 소환된 여고생, 주인공의 초기파트너로 비실에 탑승

카스미 스오우



▲ 토우야의 소꼽친구로 상냥한 성격, 주인공에게 특별한 감정을 가진 듯

오렐리 판다보앙느



▲ 소개가치가 없다. 프랑스인, 차가워보이나 사실 상냥함. 쳇!!

세리카 레나이드 메스티나



▲ 아갈티아 왕국의 왕녀, 머리 좋고 성령기의 설계가 취미

메르비



▲ 연금술을 배우는 아갈티아의 귀여운 로리, 토우야에게 첫눈에 반해있… 뭐야!?

크루루



▲ 역시 소개가치는 없다. 지그리므인, 명랑하지만 사실 쓸쓸함을 많이 탄다. 쳇!!

[그 외 잡것]

독단적인 판단에 의해 잡것이 되어버린 주인공. 하지만 시대가 그것을 원하고 있을 뿐.



▲ 토우야: 얼떨결에 일본에서 소환된 주인공, 어두운 분위기지만 사실 열혈맨, 라이블레이드에 탑승한다



▲ 크로비스 카밀리온: 브라질산 플레이보이이며 공군 파일럿, 사격전 전문의 발목을 몬다



▲ 코우 츄첸: 말없는 중국인일 뿐, 파워좋고 기동력 좋은 혼센관에 탑승



▲아서 누코모: 멤버의 지혜주머니, 접근전 전문의 드라이데스를 조종

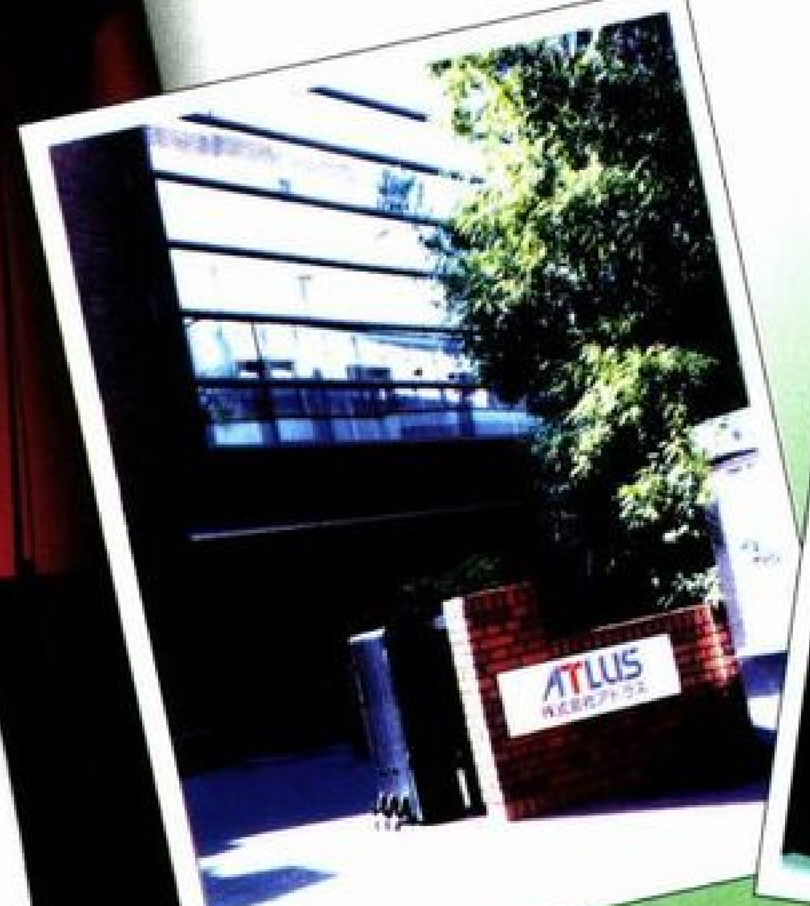


현장 Interview 1

아틀라스가 말하는 「마검X」와 「그로우 랜서」는 아틀라스 최고의 게임!!

아틀라스가 연말을 겨냥해서 발매한 두 작품, 마검 X와 그로우 랜서는 과연 어떤 작품일까? 이미 접해 본 유저들도 많겠지만, 아직 접해 보지 못한 유저들도 있을 것이고 양자 사이에서 갈등하는 유저들도 분명 있을 것이다. 이미 개발이 끝난 시점에서 두 게임의 제작자가 허심탄회하게, 그리고 자신감 있게 이야기하는 이 게임들의 매력은 어떤 것일까? 구입과 보류 사이에서 갈등하는 유저들이라면 이들의 말 한마디 한마디에 귀를 기울여 보자.

〈글 : 구언정(일본 특파원)〉



인터뷰 참여자

P: 게임파워(구언정 특파원)
A: 아이하라 세이고(그로우 랜서 PD, 아틀라스 CS제작판매 2부)
Y: 야마오 카즈히로(마검X 프로모션 담당, 아틀라스 CS제작판매 1부)



「마검X」의 세계관과 테마

P: 이렇게 인터뷰에 응해 주셔 감사합니다. 그럼 본론으로 들어가서 먼저 마검X에 관한 질문입니다만… 마검X는 어떤 게임인지 간단히 설명을 부탁드립니다.

Y: 어떻게 설명을 할까요… 아틀라스가 처음 기획한 3D액션 게임으로, 상당히 현실적인 스토리를 가지고 있습니다. 기본 세계관은 중국의 건국신화를 기초로 제작하였으며, 사운드와 액션성에 힘을 들인 작품이죠.

P: 현실적 스토리라면 지금까지의 「여신전생」시리즈와 같은?

Y: 그렇지요. 이제까지의 게임을 생각해 보세요. 대부분의 게임 스토리에는 선과 악의 구분이 확실하죠. 악은 반드시 물리쳐야만 하는 존재라는 일반적 설정 말입니다. 그러나 마검X에는 조금 다른 형태로 나타납니다.

P: 선은 반드시 선이 아니며 악은 항상 악이 아니다 라는 건가요?

Y: 네 마검X의 주인공은 마검




▲ 마검X의 개발자인 야마오씨



타이틀명	마검X
PD	오카다 코우지
캐릭터 디자인	카네코 카즈마
대응기종	드림캐스트
장 르	어드벤처

이지요. 유저 여러분은 마검이 되어 진실한 선과 악에 대하여 고민하지 않으면 안됩니다. 예를 들어서, 마검이 처음 속해 있는 그룹은 일반적으로 선으로 인식하게 됩니다만, 스토리는 진행하면서 진실한 선과 악에 대하여 눈을 뜨게 되죠. 결국은 두 그룹 전부 어떤 목적을 위해 존재하는 거구요. 그리고 사람이란 것이 어쩔 수 없이 선악의 경계를 확실히 알지 못합니다. 그래서 고심하게 되는 거구요. 그런 부분이 저희가 여신전생부터 추구하는 현실성이란 거지요.

P: 결국 마검X는 여신전생의 영향을 받고 있는 거군요.

Y: 구체적으로는 틀리지만 본질적으로는 그렇다고 할 수 있죠.

아틀라스의 새로운 사운드 기술을 도입

P: 현재 인기를 얻고 있는 PC용 3D게임 중에 특별히 참고로 한 작품이 있습니까?

Y: 글쎄요… 직접적인 참고 작품은 없군요. 어디까지나 새로운 스펙에 대한 도전적인 작품이라, 모션이나 시스템, 무비, 사운드까지 저희의 독자적인 기술입니다.

P: 예를 든다면?

Y: 이번 작품에는 사운드 면에 특히 주력했는데요. 예를 들어 오른손에 무기를 들고 가죽옷을 입은 채로 체인을 달고 있는 적이 공격해 올 경우의 효과음을 가죽옷이 마찰하는 소리, 체인이 울리는 소리, 내려치는 소리 등 최대 8개의 효과음을 합성한 것입니다. 그것뿐만이 아니라, 뒤에서 적이 접근하거나, 자신의 주위를 헬기가 날고 있을 때도 그 위치를 확실히 실감할 수 있는 새로운 기술을 도입했습니다.

P: 4채널 서라운드 스피커 대응인가요?

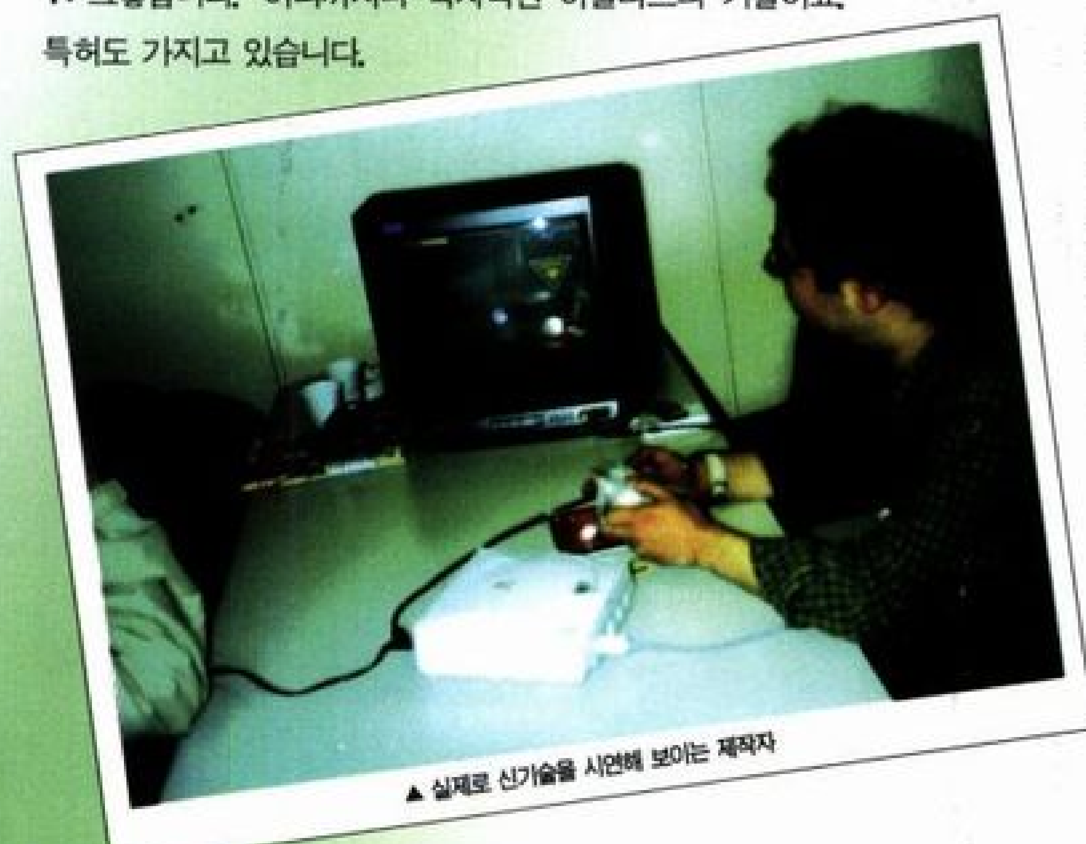
Y: 그건 아닙니다. 보통의 TV장착 스테레오 대응입니다. 그렇기 때문에 저희가 자신 있게 이 작품의 특징으로 내 놓을 수 있는 것이죠.

P: 새로운 사운드 기술은 계속 개발하실 계획인가요?

Y: 물론입니다. 새로운 작품에도 계속 도입시킬 계획입니다.

P: DC의 Q사운드 기술과는 완전히 틀린 건가요?

Y: 그렇습니다. 어디까지나 독자적인 아틀라스의 기술이죠. 특허도 가지고 있습니다.



▲ 실제로 신기술을 시연해 보이는 제작자

멀티 시나리오와 풀 폴리곤으로 제작된 이벤트 신

P: 그래픽 부분은 어떻습니까?

Y: 그래픽은 전부 폴리곤을 이용했습니다. 흔히 말하는 무비가 아닙니다. 가끔 약간의 무비도 들어가기는 합니다만… 어디까지나 폴리곤입니다.

P: 특별한 이유라도 있나요?

Y: 어디까지나 마검X는 유저가 미래를 결정하는 멀티 시나리오를 채용하고 있기 때문입니다. 그렇기 때문에 무비의 도입은 생각할 수도 없었지요. 예를 들어 루트에 따라 이벤트 씬에 등장하는 인물이 다른데, 그 이벤트 하나 하나에 맞춘 무비를 만들 수는 없는거니까요.

P: 오호… 그렇다면 이벤트도 꽤 많다는 말씀인데, 그렇다면 이벤트를 전부 보기 위해서는 번이나 플레이해야 할까요?

Y: 아… 10회론 부족하겠죠? 20회 정도라면?

P: 모션캡쳐는?

Y: 전혀 없습니다. 어디까지나 프로그래밍 작업이었죠.

P: 이유가 있었나요?

Y: 물론 저희 캐릭터 디자이너인 가네코씨의 캐릭터는 아시다시피 별로 인간적이 아니라… 실제로 팔이 여섯 개인 캐릭터도 있거든요. 심지어는 팔이 없는 캐릭터도 있어서요. 사람에게 여섯 개의 팔을 달수는 없는 것 아니겠습니까.

P:이해가 가는군요.

「브레인 잭」시스템과 시나리오의 관계

P: 브레인 잭 시스템에 관한 간단한 설명을 부탁할까요.

Y: 하이재킹이라는 단어를 알고 계시죠? 비행기의 납치를 이야기하는 말인데요. 여기서의 잭, 재킹이라는 말도 이와 같이 지배하고 차지한다는 의미로 보시면 됩니다. 아시다시피 마검은 의식을 가진 생명체입니다. 하지만 행동은 불가능하기 때문에 자신의 의식을 인간의 육체에 잭킹하여 육체를 지배하죠. 거기에 따라 마검의 형태로 변화하며 잭킹한 인간의 정보를 흡수하기도 합니다. 예



를 들어 첫 스테이지가 끝나면 스테이지 보스인 안드레이의 육체에 잭킹하는 이벤트가 있는데요, 잭킹으로 얻은 정보를 가지고 케이의 아버지가 유괴된 장소를 파악, 안드레이의 육체를 이용하여 잠입하는 스테이지가 이어지죠. 그리고 멀티 시나리오가 이어집니다. 비행기가 적에 의해 고장을 일으키죠. 거기서, 안드레이의 육체를 계속 이용할 것인지, 비행기 파일럿의 몸을 이용하여 탈출할 것인지가 유저에 의해 결정됩니다.

A: 응? 파일럿을 죽이는 건가요?

Y: 죽인다고는 볼 수 없고 이마쥬(혼)을 육체로부터 분리시키는 것이죠. 마검의 가장 큰 특징으로 육체와 혼을 분리시키는 능력이 있거든요.

A: 이래저래 변명해도 어쨌든 결국에는 죽이는 거잖아요.

Y: 글쎄… 그런 가…(웃음)

P: 하하…다음은 한국의 유저들의 궁금증입니다만, 페르소나를 DC로 제작하실 계획은 없으신가요?

Y: 음… 없다고 보는 게… 페르소나는 어디까지나 플스 게임으로 플스 유저를 위한 작품인 셈이거든요. 데빌서머너가 새턴 유저들을 위한 작품이었듯이…

P: 하지만 데빌서머너 - 소울해커스는 플스로 제작하지 않았습니까? 왜 그 반대는 안 되는 거죠?

Y: 하하. 그건 그렇군요…일본의 제작사의 인식으로 볼 때, 플스 유저와 현재는 DC로 이어지는 새턴 유저 사이에는 구분이 확실해서요. 대개의 새턴 유저는 세가의 매니아들이 많거든요. 아시다시피 세가는 게임으로부터 시작한 회사이기 때문에 세가 매니아들은 소니라는 그룹 자체를 좋아하지 않는 경우가… 일종의 정통성을 주장한다고 할까요 (웃음). 「플스를 위해 발매된 여신전생 같은 것은 필요 없다」라는 식이죠. 닌텐도 유저도 비슷하구요. 거기에 비해 플스는 연령층의 폭이 넓고 대부분 라이트 유저죠. 고집이 없다고나 할까. 대충 그런 이유로 새턴 게임은 플스로 이식이 가능하지만 플스게임은 DC로 이식한다해도 판매에 자신이 안 생기는 겁니다.

P: 그런 극단적인 면도 있군요. 마치 한국의 플스 유저 대 닌텐도 유저의 대립과 비슷한데요. 자. 다음 질문으로… DC로 발매할 다음 타이틀은?

Y: 단도직입적인 질문이군요. 아직은 기획단계로 발표할 정도의 진전은 없어서요…

P: DC로 개발을 계속하실 계획은 없으신 거군요?

Y: 음… 어떨까요. DC에는 매력적인 기능이 많아서요. 화면을 보시면 아시겠지만 여기 비행기의 날개부분의 화재 신은 연기도 화염도 전부 폴리곤으로 제작하였습니다. 플레이를 해보셔서 아시겠지만 로딩 시간은 지루할 정도로 길지도 않죠? 이 정도의 스펙은 포기하기는 아까워서요.



▲ 아이하라씨가 펼쳐 놓은 사진만으로도 가슴 설레는 우루시하라 사토시의 팬들도 꽤 있을텐데?

PS2용 게임을 기획중?

P: 하드 이야기가 나와서 이야긴데 PS2로의 개발은?

Y: 그 쪽에 대해서는 정말로 기획단계입니다.

P: 개발 툴은?

Y: 아, 벌써 회사 안에 들어와 있습니다. 하지만, 그 모든 기능을 완전히 이해하기까지는 시간이 좀 걸릴 것 같습니다.

P: 기대되는군요. 어떤 작품을 제작할 건지, 발표가 결정되면 연락 부탁드립니다.

Y: (웃음) 물론이죠. 잘 부탁드립니다.

「캐리어소프트」, 「랑그릿사」 그리고 아틀라스



▲ 그로우 랜서의 프로듀서인 아이하라씨, 상당한 멋쟁이다

P: 자… 다음 질문은 아이하라씨께 드리겠습니다. 캐리어소프트라면 메사이어와 함께 일하지 않았습니까. 그런데 이제 아틀라스와 함께 일하는 이유는 무엇이죠?

A: 에… 또, 아시다시피 캐리어소프트는 랑그릿사로 그 실력을 인정받았습니다만, 5편에서 랑그릿사 시리즈의 스토리를 이끌어 가는 전설의 검, 랑그릿사가 부러져 버리고 말았습니다. 메사이어 측에서 더 이상의 랑그릿사 시리즈는 없다고 캐리어 측에 단언한 모양이에요. 게다가 캐리어 측도 계속되는 SRPG라는 분야에 좀 진력이 났다고 할까요. 랑그릿사를 플레이 하셨다면 아시겠지만 캐리어는 게임에 드라마 성을 강조하는 경향이 있죠. 이 드라마 성을 더 살린 게임을 제작하고 싶다는 의견이 분분한 와중, 저희 부장 (캐리어의 사장과 친구사이라 한다) 과 그럼 우리가 한번 해볼까? RPG로? 뭐 이런 식으로 시작된 기획입니다. 일하게 된 이유라면 뭐 이 정도일까요.



타이틀명	그로우 랜서
PD	아이하라 세이고
캐릭터 디자인	우루시하라 사토시
대응기종	플레이스테이션
장 르	논스톱 드라마틱RPG

P: 최근 발표한 랑그릿사 밀레니엄은 캐리어 소프트와는 무관한 작품입니까?

A: 네 . 어디까지나 독자적인 메사이어 제작이라고 하네요. 뭐, 그 점

캐리어소프트

캐리어소프트는 랑그릿사의 제작사이다. 발매는 메사이어에서 하지만 제작은 캐리어에서 맡는 식으로, 유통력과 자금 운영능력을 가진 큰 회사의 하청을 받아서 열의와 기술력을 가진 소규모의 회사들이 실제로 게임을 제작하는 방식은 꽤 일반화되어 있다. 최근의 대표적인 예를 들자면 「모두의 골프(발매는 SCEI, 제작은 카멜롯)」, 「슈퍼로봇대전 시리즈(발매는 반프레스토, 제작은 윙키소프트)」등을 생각해 볼 수 있다.

에 대해서는 캐리어 측에서도 별로 거부반응이 없는 모양입니다.

P: 캐리어와 우루시하라씨의 관계는 어떻든가요?

A: 그게요… 정사원도 아니고 정식계약도 아니지만 사원끼리의 여행으로 온천 같은데 갈 때는 우루시하라씨도 꼭 함께 가요. 놀러 갈 때는 의기투합. 한마디로 죽이 잘 맞는 친우관계라고 할까요. 노는 것뿐만 아니라 일도 죽이 잘 맞아요. 꽤 오랫동안 캐릭터 작업을 해서인지…

P: 카네코씨와 아틀라스처럼요?

A: 하하…그렇죠. 카네코씨의 디자인과 저희 작품의 세계관이 잘 어울리듯… 저희도 역시 카네코씨와 죽이 잘 맞죠. 다만 우루시하라씨 만큼은 아니지만. 우루시하라씨의 경우는 디자인 제작에 시간이 좀 많이 걸리는 게 옥의 티라고나 할까 (웃음)

자신을 찾는 여행

P: 이제 본격적으로 그로우 랜서의 이야기를 해 보죠. 그로우 랜서의 테마나 세계관에 대해서 좀 설명을 부탁드립니다.

A: 네 세계관은 랑그릿사와 동일한 정통파 판타지입니다. 중세 풍의… 거기에 캐리어의 색깔이 섞여 있죠. 테마는 지금까지의 RPG처럼 세계를 구하고 사랑하는 여인을 구하지만 궁극적으로는 자신을 찾는 여행이라고 할까요. 사실 주인공은 갓난아기 때 버려진 아이입니다. 그 주인공을 키워 준 부모는 점쟁이로부터 이 갓난아기는 세계를 구할 영웅이 될 수도, 세계를 멸망시킬 마왕이 될 수도 있다는 예언을 듣게 되죠. 그래서 적당한 나이가 될 때까지 될 수 있는 한 나쁜 영향을 끼치지 않으려고 시골로 가게되고 거기서 아이를 키우죠. 그리고 성장한 주인공에게 여행을 시키게 됩니다. 자신과 자신의 출신을 찾는 여행을 말이죠.

성격형성은 여행의 시작 이벤트에서

P: 이번 작품도 역시 멀티 시나리오네요.

A: 하하…맞습니다. 선택해야 하는 곳에서 유저는 캐릭터들과 대화를 나누게되고, 또 때로는 모험을 함께 합니다. 이렇게 되면서 드라마성은 더욱 커지겠죠. 저희가 목표로 하는 것은 어디까지나 드라마틱 RPG니까요.

P: 처음 시작하는 마을에서 주인공의 성격이 결정된다는 것은 무슨 말입니까?

A: 최초의 이벤트 장소인 주인공의 출신 마을에서 여행의 준비를 하는데요. 그 과정에도 여러 가지의 분기가 준비되어 있습니다. 예를 들어 아이템을 사거나 또는 훔칠 수도 있는 식이죠. 여기서 유저가 「훔치다」를 선택한다면 주인공은 능력치와 특수기 등은 그에 따라서 발전하게 됩니다. 훔치다 라든지 강탈하다 등의 커맨드가 생겨나는 식으로요.

P: 시나리오에도 영향을 미치나요?

A: 물론이죠. 스킬에 따라 경험하게 되는 이벤트의 선택기가 결정됩니다. 만나게 되는 친구나 동행자의 이벤트를 포함해서요.

캐릭터 디자이너 우루시하라 사토시

P: 그로우 랜서는 캐리어 제작에 캐릭터 디자이너 역시 우루시하라씨로 지금까지의 랑그릿사의 이미지가 상당히 강한데요. 그에 인한 부담이라든가 하는 건 있으신가요?

A: 하하… 부담인가요. 글쎄요. 처음에는 저희도 캐리어도 상당히 고민했던 부분입니다만. 저희의 게임도 캐리어의 게임도 일반 유저 보다는 매니아 쪽이라서요. 잘 이용하면 득이 될 수도 있다는데 의견이 모아졌죠.



GROWLANSER

グローランサー

The time may put us apart,I know that I will find you with faith,
I don't believe in destiny but I know you were the one when our eyes met...,
Defied your Fate.

P: 랑그릿사 팬을 흡수한다는 건가요?

A: 음…그렇게 되나요. 아주 생각을 안한 것도 아닙니다만. 문제는 작품성이죠. 근본적으로는 잘 된 작품이 좋은 평가를 받는 것 아니겠습니까?

P: 랑그릿사보다 좋다는 뜻인가요?

A: 하하… 어떨까요? 랑그릿사보다 좋은 작품을 추구한 것은 사실입니다만.

드라마틱 RPG 그로우 랜서의 특징

P: 하하… 대단한 자신감인데요. 어떻게 그런 정도로 자신을 가지시는지 여쭤보아도 될까요?

A: 드라마틱 RPG의 느낌을 최대한 살린 점이라 할까요. 시스템 적으로도 말이죠. 예를 들면. 전투에 관한 겁니다만. 지금까지 대부분의 RPG에는 몬스터가 갑자기 나타나 전투가 시작되죠. 하지만 저희는 좀 색다른 걸 집어넣었습니다. 어떤 마을에 들어가면 악당들에게 구타당하는 한 가족을 구할 것일까 하는 결정에서 그 가족을 구하고 악당과 전투를 할 경우, 그 악당의 두목이 분노하여 「주민들을 몰살시켜 버려」라고 명령하게 되죠. 이에 주인공들은 파티를 나누어 마을 각지의 주민들을 지키기 위해 전투를 시작하게 되는데…

SRPG? 시뮬레이션? 연애시뮬?

A: 네. 그런 요소들이 드라마 성을 고조시키기 위해 적절하게 복합되어 있습니다 거기서 우루시하라씨의 캐릭터가 필요한 거죠. 거기다 캐리어의 SRPG와 저희의 RPG에의 경험도 말이죠.

P: 상당히 매니악 한 느낌이 드네요.

A: 그렇지만도 않아요. 시스템 적인 면은 그리 어렵지 않고, 드라마나 러브스토리는 누구나 좋아하거든요.

P: 연애시뮬이라며 코나미의 「두근두근 메모리얼2」와 발매일이 같은데 판매고에 대한 걱정은 없으신가요.

A: 그다지 큰 영향은 없으리라고 봅니다. 어디까지나 저희의 작품은 RPG라서요. 전혀 걱정이 안되는 것은 아니지만(웃음).

프로듀서로서 힘들었던 이야기

P: 이번 작품에 있어 어려웠던 점이나 힘들었던 점은 무엇인가요? 가령 캐리어 측과의 트러블이라든지?

A: 트러블은 거의 없었습니다. 다만… 프로듀서로서 판매에 신경을 쓰지 않으면 안되기 때문에 매체의 (게임지 등의) 관심을 유지시키지 않으면 안 되는 점에서 우루시하라씨의 일러스트가 상당히 늦게 완성된다는 게 신경 쓰이는 면이었죠. 처음엔 저도 솔직히 「이 날 새로운 장면의 일러스트가 필요합니다」라고 의뢰했습



니다만…점점 익숙해져서 당일 보다 3일이나 5일전에 필요한 것처럼 처음부터 의뢰하게 됐죠(웃음).

뭐, 그만큼 캐릭터에 몰두하는 분이라 그에 대한 불만이 있는 것은 아니지만… 또 한가지는 아시다시피 일본엔 게임지가 한 둘이 아닌데요. 취재가 있을 때마다 타 잡지에 실리지 않은 새로운 일러스트(자료라든가, 사진, 캐릭터 디자인 등)을 요구해서요. 게임만을 위해서도 제작속도가 상당히 느린(그 분께는 실례입니다만) 우루시하라씨에게 잡지사에서 요구하는 일러스트까지 부탁하기가 힘들었습니다.

임팩트와 판매고 그리고 작품성

P: 그러고 보니 발매일에 비하여 자료가 상당히 적은 것이 좀 신경 쓰이는데요.

A: 사실 저도 걱정입니다. 발표가 너무 빨랐던 거죠. 게임은 작품성도 중요하지만 발매시기의 임팩트도 상당히 중요하죠. 그래서 게임회사 측은 발표를 숨기고 발매 시기가 가까워지면 발표를 해서, 게임지 측의 관심을 계속 유지시키지 않습니까. 물론 발매 후에도 말이죠.

P: 바이오 하자드3의 오마케(보너스) 모드나 숨겨진 시나리오처럼 말이군요.

A: 그렇죠. 바이오3는 발매 후에도 아직 1개월 이상 각 게임지의 관심을 유지시키고 있죠. 보통 유저들은 게임지에서 정보를 얻거든요. 프로듀서로서는 어떻게 유저의 관심 (게임지의 관심) 을 유지시키는가가 가장 큰 숙제로 남게 되는데요… 뭐 그런 점에서 저는 좀 실패했죠.

Y: 우리 마검 X는 어떻게 되는 걸까. 벌써 발표 후 1년이 다 되어 가는데…

Y, A: 후우………

Y: 우리도 그렇지만 세가의 「센무」는 어떻게 되는 걸까?

A: 내년도 3월이죠? 왜 모험을 하는 걸까요 (이 인터뷰는 11월 18일의 센무 발매일 변경 전의 인터뷰입니다)?

P: PS2에의 대응이지 않을까요. 발매 시기가 같은 것도 어느 정도 PS2 판매를 억제시키려고 하는 DC에 눈을 돌리게 끔…

A: 그렇다고 해도, 임팩트의 차가 너무 커요. PS2와 센무는.

Y: 저도 세가의 팬인데요. 대체적으로 소니와 비교할 때 판매전략 적인 부분에서 뒤지는 게 세가의 문제거든요. 처음 DC를 판매하기 시작할 때도 그랬고…

「드래곤퀘스트」와 「파이날판타지」는 역시 최고 수준?

P: 하지만 DQ는 벌써 2년이 넘어가지 않습니까

Y, A: 하하. 작품의 질이 틀려요. 임팩트나 판매는 신경 쓰지 않아도 엄청나게 팔리거든요. 역시 최고 수준의 작품이죠. FF도 그렇고…

P: 개발자의 눈으로도 역시 최고의 작품입니까?

Y: 저는 RPG는 별로 즐기는 편이 아니라서요. 그렇지만 그 기술만큼은 엄청난 게 확실하죠.

A: 저는 RPG를 좋아해서요. 역시 99년 최고의 작품은 「FFⅧ」이였죠. 아직 DQ가 남았지만….

앞으로의 계획

P: 두 작품 (마검X, 그로우 랜서)의 시리즈 화 가능성은 어떻습니까?

Y: 여신전생은 기본적으로 시리즈이지만… 마검X는 좀 다른 이미지라고 할까요. 시리즈 화는 유저의 반응을 보고 결정할 계획입니다.

A: 그로우 랜서 역시 유저의 반응을 보고 시리즈 화를 결정해야겠지만, 하지만 캐리어와의 공동 기획은 계속될 것 같습니다.

P: 오호. 혹시 벌써 제작에 들어가신 것 아닌가요.

A: 비밀입니다(웃음).

Y: 저희도 마검X를 개발하며 얻은 폴리곤, 사운드 기술로 더 좋은 작품을 기획중입니다.

P: 벌써 제작에 들어가셨군요. 후후

Y: 비밀입니다(웃음).

P: 하드는?

Y: 비밀입니다.

P: 설마, PS2로?

Y: 글쎄요. 역시 비밀입니다(웃음)

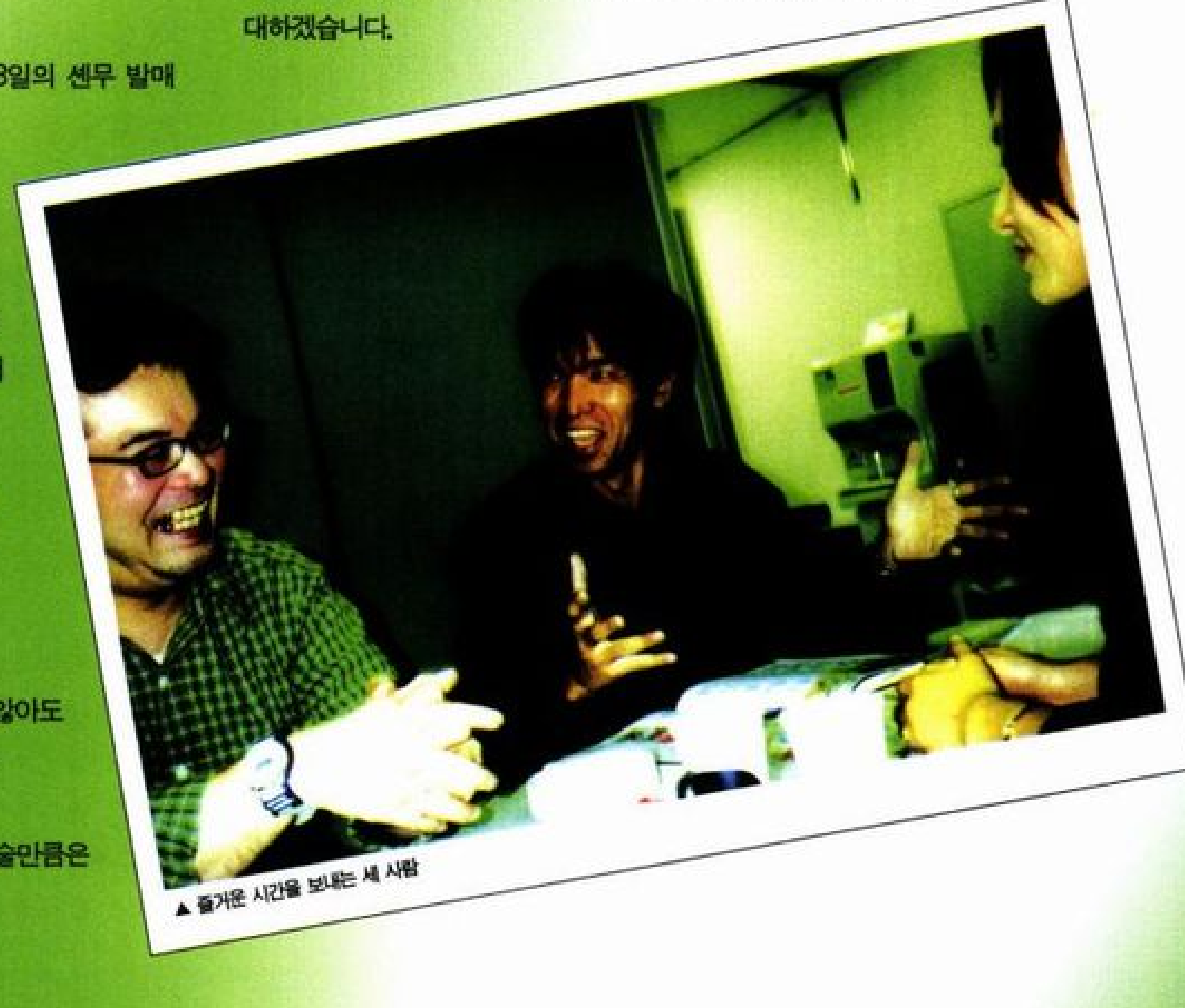
한국의 게임 유저들에게…

P: 마지막으로 한국의 게임 유저들에게 한 마디 부탁드릴까요.

Y: DC의 스펙을 최고로 살린 폴리곤 기술, 들어보지 않고는 알 수 없는 새로운 사운드 기술로 무장한 저희의 자신작 마검X를 부디 약간 어둡고 조용한 방에서 스테레오 사운드로 플레이해 봐 주십시오. 여러분이 걱정하신 것 보다 난이도도 어렵지 않습니다. 플레이하시고 난 후 평가해 주십시오. 그럼…

Y: 중세 판타지 RPG를 기본으로 해서, 캐리어의 특기인 SRPG에 우루시하라씨의 캐릭터들과의 연애시뮬의 요소를 투입한 야심작인 드라마틱 RPG 그로우 랜서, 잘 부탁드립니다.

P: 바쁘신 와중에 정말로 감사합니다. 그럼 발매가 머지 않은 두 작품 기대하겠습니다.



▲ 즐거운 시간을 보내는 세 사람

전격왕

DENGEKI-OH

전격왕 기사제휴 특집



궁금증 더해가는 핫이슈 「둘」,
드퀘7과 플스2를 파헤쳐본다

- **발매까지 한 달, 「드래곤퀘스트Ⅶ」을**
  캡콤의 스타 개발자가 짚어본다
  - 호리이 유우지씨가 말하는 「드래곤퀘스트Ⅶ」의 모든 것

- **아무도 말해주지 않은 플레이스테이션2의 비밀**
  - 재생에서 생성으로, 「RDE」의 시대가 열린다
  - 21세기의 형태를 PS2의 디자인으로 택했습니다

전격왕



DRAGON QUEST VII

호리이 유우지씨가 DRAGON QUEST VII

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち



힘들기도 하고, 재미있기도 한 DQⅦ의 최종 점검 작업

■**오카모토**: 발매일이 결정된 것을 축하드립니다. 하지만 상당히 오래 걸렸군요.

·**호리이**: 이렇게 오래 끌 예정은 아니었는데 말입니다.

■**오카모토**: 제작진들도 물론 그렇겠지만, 유저측에서 정말이지 오랜 동안 기다리지 않았을까요? 특히 DQⅦ의 제작 발표는 97년 1월이었으니 거의 만 2년만의 발매 아닙니까. 아, 그리고 보니 제작 발표때에 호리이씨는 「연내에 발표하고 싶다」고 말씀하시지 않았던가요?

·**호리이**: 그 당시 느낌으로는 1년 정도라고 생각했습니다만, 실제로 제작에 들어가면서 여러 군데서 시간을 더 써버리게 된거죠.

■**오카모토**: 지금 DQⅦ의 완성도는 어느 정도입니까?

·**호리이**: 90% 정도일까요? 이제는 마지막 조정 정도만 남아 있습니다.

■**오카모토**: DQ의 경우는 특히 조정 부분이 절묘하니까요. 호리이씨에게는 남아있는 10%의 시간이 가장 힘든 때인가요? 아니면 가장 재미있는 때인가요?

·**호리이**: 10%까지는 아직 힘들고, 5% 정도가 되면 재미있어 진다고 하면 될까요?

■**오카모토**: 끝이 보일수록 재미있다는 거군요. 게임이라는 것, 어느 곳을 손대더라도 변해버리니 마지막의 조정 작업이 중요하기는 합니다.

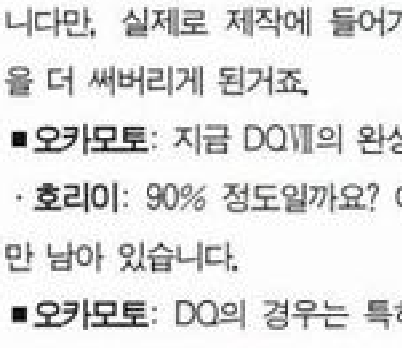
·**호리이**: 제대로 손대지 않으면 게임 전체의 밸런스가 깨져버리죠.

■**오카모토**: 주인공의 공격력을 조절해도, 몬스터의 파라미터를 손대도, 전투에서 얻는 경험치를 증가시켜도 게임의 밸런스는 변하니 말입니다. 저도 지금 롤플레잉 게임을 제작하고는 있지만, 그 부분이 너무 힘듭니다. 버그 체크도 큰 일이고, 시나리오에서 이벤트를 연결시키는 것도 큰 일이고...그만 두었으면 좋겠다 하는 생각까지도 들었으니깐요. 호리이씨는 용하게도 잘 해나가고 계시네요.

·**호리이**: 벌써 일곱 번째 작품이네요. 1편의 경우, 시나리오 분량은 원고지 200~300매 정도였지만, 이번 7편은 1만 2,000매입니다.

■**오카모토**: 1만 2,000매요?

인터뷰에 참여한 분들

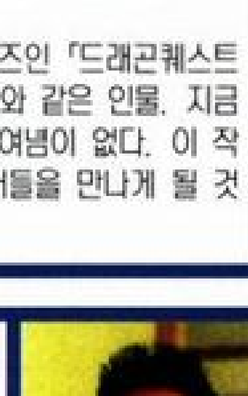


(주) 아머프로젝트 사장
오리이 유우지 (이하 호리이)

일본 최고의 롤플레잉 시리즈인 「드래곤퀘스트(이하 DQ)」시리즈의 아버지와 같은 인물. 지금은 DQⅦ의 막바지 작업에 여념이 없다. 이 작업만 끝나면 DQⅦ은 게이머들을 만나게 될 것이다.

(주) 캡콤 상무
오카모토 요시키 (이하 오카모토)

「바이오 하자드」와 「스트리트 파이터」시리즈의 제작자로 유명한 인물. 호리이 유우지를 존경하고 있으며, 입사 초기에 DQ I 을 플레이해보고 게임 업계의 발전을 확신했다고 한다. DQ1을 부하 직원들에게도 플레이하도록 했다는 후문.



DATA	
발매원	에닉스
발매일	12월 29일 예정
가격	7,800엔
메모리카드	1블럭
기타	CD 2매

RPG

제작진 DATA	
GD, SW	호리이 유우지
CD	토리야마 아키라
M	스기야마 코우이치
PG	야마나 나리우
아트디렉션	마지마 신타로



말하는 의 모든것









· **호리이**: 시나리오 뿐 아니라 3D로 된 부분도 많으니까요. 돌이나 꽃을 들어내어서 던지는 것으로 아이템을 찾는 것이나 맵을 회전시켜서 숨겨진 부분을 찾아내는 것 등, 여러 가지의 새로운 요소가 있습니다. 하지만 해야할 일이 너무 많아도 큰일이라고 생각했죠. 맵을 회전시켜야만 한다면 플레이어 측에게 짜증을 불러일으킬 소지도 있다고 생각해서, 결국은 맵을 회전시키지 않아도 어떻게 될 수 있도록 했습니다.
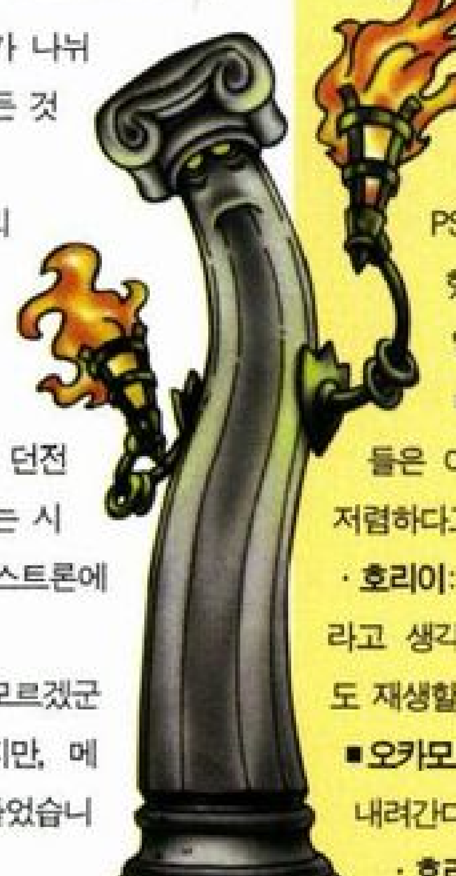


▲ 즐거운 대화를 나누고 있는 두 사람

DQ의 원점은 「위저드리」, 「울티마」, 「퀘스트론」

■ **오카모토**: 저는 1편에서 강을 건너는 순간이 마음에 듭니다. 다리를 건너게 되면 본 적도 없는 적들이 나타나서 이게 뭔가 하는 느낌 말입니다. 지역마다 출현하는 적들이 틀리기 때문에, 다리를 넘어가면 적들이 강력해진다는 것은 발명이라고도 볼 수 있겠죠. 이러한 발상은 어디서 나온겁니까?

· **호리이**: 당시에는 위저드리에 푹 빠져 있었습니다. 위저드리에서는 단계가 넘어갈수록 적들이 강력해졌는데요. 그러한 느낌을 표현한 것이라고 보면 되겠죠. 필드에 각 단계가 나뉘어져 있으면 어떨까 하는 느낌으로 만든 것이 다리였구요.



■ **오카모토**: DQ의 출발점이랄까, 호리이씨의 근본을 이룬 게임이 위저드리라는 이야기인가요?

· **호리이**: 당시는 울티마와 퀘스트론에도 심취해 있었습니다. 위저드리는 던전을 따라 내려가는 것뿐이었고, 울티마는 시나리오에 특징적인 면이 없었지만, 퀘스트론에는 이야기가 있어서 재미있었습니다.



■ **오카모토**: 퀘스트론이라는 게임은 모르겠군요. 위저드리는 저도 플레이 해 보았지만, 메시지가 모두 영어라서 알아보기가 힘들었습니다.

· **호리이**: 저도 그랬습니다. 단지 캐릭터의 레벨업만 해 나가는 것 뿐이었죠.

■ **오카모토**: 호리이씨도 메시지를 읽지 않았다는 말씀입니까?

· **호리이**: 그냥 캐릭터의 레벨업만 해 나가면서 레벨 99가 되면 클리어하는 게임이라고 생각한 것뿐이니까요. 그래서, 저보다 나중에 그 게임을 시작한 미야오카 군 (대표작: 메탈맥스)이 「어제 와드너라는 적을 물리쳤어요」라고 얘기했을 때, 「뭐? 그런 적도 있었나」하고 얘기한 적도 있죠. 마지막 층까지 내려가기는 했지만, 글을 읽을 수가 없으니 보스가 어디 있는지도 알 턱이 없죠. 뭐, 찾아만 낸다면야 우리 레벨이 엄청 높았으니 클리어는 간단했겠지만 말입니다.

호리이씨가 보는 PS2



· **호리이**: 정말 게임의 세계는 많이도 진화했군요. 폴리곤을 사용해서 3차원의 세계를 그려낸다는 것은 꿈같은 이야기였는데, 내년에 PS2가 발매되면 한때는 몇 억엔에 달했던 성능의 게임기를 3만엔 대에 구입할 수 있게되니 말입니다.

■ **오카모토**: 그렇습니다. 일반 유저들은 어떻게 생각할지 모르겠지만, 대단히 저렴하다고 생각합니다.

· **호리이**: 게임기라면 그 정도가 가격의 한계라고 생각합니다. 거기에다 DVD 디스크까지도 재생할 수 있다고 하니 말입니다.

■ **오카모토**: 조금 더 DVD 소프트의 가격이 내려간다면 좋겠습니다.

· **호리이**: DVD 소프트는 대여도 하고 있지 않습니까. PS2를 구입하는 유저라면 대여점에서 당연히 DVD를 선택하겠죠. 게다가 USB와 i-LINK까지 대응된다고 하니 정말이지 대단합니다.

■ **오카모토**: 2001년에는 하드디스크도 발매되구요. 그러한 주변기기들로 과연 어떤 일을 할 수 있을지는 모르겠지만, SCE가 어떤 생각을 하고 있는지는 어렴풋이 알 것 같습니다.

· **호리이**: 「세계정복」이겠죠. 「이 PS2 한 대에 모든 것을 맡기겠다!」는 느낌입니다.



▲ DQ는 물론 이 게임기로도 즐길 수 있다

Ask about PS2

HARDWARE

재생에서 생성으로, 「리얼타임 디지탈 엔터테인먼트(RDE)」의 시대가 열린다.



㈜ 소니 컴퓨터 엔터테인먼트
개발연구본부 본부장
오카모토 신이치

생각 속의 모든 아이디어를 실현시킬 수 있는 혁명적인 성능의 하드웨어

- 플레이스테이션(이하 PS)2의 발매가 결정되면서, 그에 따른 세부 사항들이 하나씩 밝혀지고 있습니다. 일단 즐길 수 있는 「엔터테인먼트」라는 것은 기존의 하드웨어들과는 틀린 새로운 선을 긋는 것이라고 하는데, 구체적으로 일어나게 될 변화에는 어떤 것이 있을까요?

■**오카모토 신이치 (이하 오카모토)**: 먼저, 영화나 음악 등의 엔터테인먼트를 1단계라고 한다면, CD-ROM 등을 이용하는 것을 2단계의 「디지탈 엔터테인먼트」라고 할 수 있겠고, 게임이 그 대표적인 예라고 볼 수 있습니다. 그 다음의 3단계가 바로 「리얼타임 디지탈 엔터테인먼트 (Realtime Digital Entertainment - RDE)」입니다. PS1을 포함한 이제까지의 조류를 볼 때, 영화와 음악, 그리고 게임은 완전히 별개의 것이었습니다. 하지만 PS2에서는 「이모션엔진」과 「그래픽 신서사이저」를 사용해서, PS1과는 전혀 다른 차원의 게임을 만드는 것이 가능해진다는 이야기이죠.

- 리얼타임이라고 한다면, PS1에서 볼 수 있었던 무비 수준의 그래픽을 리얼타임으로 구현한다는 생각이 가장 먼저 떠오르는군요.

■**오카모토**: 그렇게 생각하셔도 거의 맞을겁니다. 예를 들어서, 거리의 풍경을 보여주는 장면이라면 지금은 소프트웨어를 제작하는 측에서 제작시에 앵글을 정하게되고, 유저가 자기 임의로 시점을 바꾼다든지 하는 일은 할 수 없습니다. PS2에서는 거리의 데이터 전체를 만들어 놓은 다음에 유저가 임의로 앵글을 바꿔가면서 보는 것이 가능해진다는 얘기죠. 그 차이입니다. 그러므로, 이미 만들어져있는 드라마를 「재생」하는 것이 아니라 유저측에서 드라마를 「생성」할 수 있는 작품이 PS2에서 등장할 가능성이 있습니다.

- 「재생」에서 「생성」으로의 흐름이라면, 컴퓨터 엔터테인먼트업계에 큰 변화를 가지고 올 것이라고 생각되지만, 그러한 흐름이 개발자 측의 요구 사항이었습니까? 지금까지의 움직임을 본다면 하드웨어 제작자 (소니) 측의 일방적 시도이지 않았나 싶은데 말입니다.

오카모토: 하드웨어를 만드는 저희들도 생각하고 있던 부분이었습니다만, 소프트웨어를 제작하는 측에서도 역시 같은 생각을 하고 있었다고 봅니다. 오래전부터, 소프트웨어를 개발하는 쪽과 만날 수 있는 기회를 만들어 하드웨어에 대한 요구 사항을 가능한 한 많이 수렴하고 있으니까요. 그때 얻은 정보들이 하나로 모여 PS2라는 하드웨어가 된 것이죠.

> **Key World File**
>
> **리얼타임 디지탈 엔터테인먼트**
>
> SCE가 이야기하는 새로운 세대의 엔터테인먼트 형태. 극단적인 예를 들자면, 영화와 같은 영상세계를 플레이어 자신의 의지대로, 그리고 리얼타임으로 체험할 수 있다는 것으로 생각할 수 있다. 「영화와 게임의 조합」이라는 켄 쿠다라기 SCE 사장의 말은 이 RDE의 개념과 함께 생각해 볼 수 있다.
>
> 
>
> ▲ 이 정도의 화면이 리얼타임으로 표시된다는 것은 이미 게임과 영화의 간격을 한 단계 좁힌 것이다

- 소프트웨어를 제작하는 측은 이미 PS1의 성능에 만족하지 못했다는 이야기입니까?

■**오카모토**: 그렇습니다. 실현시키고픈 아이디어가 있더라도, 하드웨어의 성능이 낮아서 실현할 수 없었다는 불평이나 요청들이 많았습니다. 그렇기 때문에, 제작자들의 이런저런 아이디어를 실현시킬 수 있는 하드웨어를 제공하는데에는, 「재생」에서 「생성」이라는, 이제까지의 게임과는 그 형태 자체를 달리 하는 정도의 성능 차이가 필요하지 않을까 하고 생각했습니다. 그 정도로 철저하게 하지 않으면 결국 이제까지 해 왔던 것과 같은 것 밖에 할 수 없고, 새로운 타입의 게임이라는 것은 나올 수 없을 것이라 생각합니다.

「RDE」세대의 작품은 프로그래머의 기술과 의욕을 말해준다

- 일부에서는 PS2를 지원하는 게임이라고 해서「그래픽만 아름다워지고 있을 뿐, 실질적인 게임은 변하지 않고 있다」라고들 이야기합니다. 이에 대해서는 어떻게 생각하시는지?

■**오카모토**: 레이싱 게임에서의 재미를 결정하는 것은 상대 차량의 반응입니다. 너무 빨라도 안되고 너무 느려도 곤란하죠. 게이머의 플레이에 잘 맞춰 나가는 프로그래밍이 중요합니다. 하지만 지금의 게임기들은 그래픽 처리에 CPU의 대부분 기능 (연산성능)을 빼앗겨 버리고 있는 상황인지라, 상대적으로 연출을 위한 계산 능력이 충분하지 못한 상황입니다. 하지만 PS2의 경우는 연산능력이 뛰어나기 때문에 굳이 한 부분을 위해서 다른 한 부분을 희생하지 않아도 됩니다. 게임 중에서의 재미를 위한 요소들은 이제까지의 어떤 게임기에서보다 잘 표현될 수 있을테니, 즐거움의 영역이라는 것도 그만큼 넓어지지 않을까요?

- 이번에 게임 개발에 필요한 미들웨어, 즉 게임 개발

에 관련된 툴이나 소프트웨어를 제작하는 업체들에게도 라이센스를 주게 되었는데, 이것은 언제쯤 결정된 사항입니까?

■**오카모토**: 실은 PS1 시절에도 미들웨어 제작 업체들에게 라이센스권을 주었습니다. 잘 알려지지 않았던 탓이겠지만요. PS2에서는 그러한 라이센스권을 가지는 회사가 세 배로 늘어나 있습니다. 미들웨어 제작 업체에게 라이센스권을 준다는 것이 어떤 것인가에 대해서 간단히 설명을 드리죠. 예를 들어서 폭발 장면의 애니메이션만을 전문적으로 그려줄 수 있는 툴이 있다면, 개발자들이 하나 하나 신경쓰지 않고 그 툴을 구입해서 사용하면 된다는 이야기입니다. 우리는 미들웨어 개발자들에게 그러한 허가를 준 셈입니다.

- 미들웨어 개발자들의 이야기를 들어보면, PS2용의 툴을 만드는 것이 생각보다는 어렵지 않을 것이라는 생각이 듭니다만.

■**오카모토**: 이모션엔진에서는, PS1에서 했던 것과 비슷한 작업이라면 어렵지 않게 해낼 수 있습니다. 하지만, 아주 수준 높은 것을 바란다면 그다지 간단하지는 않겠죠. 예를 들어, 수준 높은 작품을 만들기 위해서는 벡터 유니트(Vector Unit - VU)를 어떻게 사용하는가가 중요합니다. 의욕있는 개발자들은 VU를 사용해서 타사제품과의 차이를 보여주려는 노력을 하고 있고, 실제로 발매될 PS2용의 타이틀들은 어떻게든 VU만의 능력을 살려서 발매될 것이라고 봅니다.

개발 책임자가 직접 말하는 PS2 각 부분의 비밀

- 포켓스테이션은 개발 당시부터 PS2에서도 쓰일 것을 염두에 두셨나요?

■**오카모토**: 그렇습니다. 포켓스테이션 규격은 그대로 PS2의 규격 중 일부분입니다.

- 현재 사용하고 있는 메모리카드나 주변기기들이 그대로 PS2도 지원한다는 발상은 PS1과의 호환성을 염두에 둔 부분입니까?

■**오카모토**: 물론입니다. 소프트웨어만이 호환되고 주변기기가 호환되지 않는다는 것은 의미가 없지 않겠습니까.

- 「8메가 메모리카드」에는 블록 단위로 세이브 하게 됩니까?

■**오카모토**: 한 장에 1,000 블럭 정도가 들어가기 때문에 바이트 단위로 될 것이라고 봅니다. 현재의 메모리카드에서 8메가 메모리카드로의 데이터 키피도 검토 중입니다. 아이콘으로 표시되는 것은 같구요.

- 「듀얼쇼크2」에 대한 질문입니다만, 방향키의 입력 역시 아날로그입니까?

■**오카모토**: 그렇습니다. 조이스틱과는 달리, 얼마나 움직였냐에 따라서가 아니라 얼마나 강하게 움직였냐에 따라서 반응하게 됩니다. 모든 버튼이 아날로그화 되어 있기 때문에, 이를 이용한 또 다른 아이디어를 생각해보는 것도 가능하겠지요. 제작자들에게 새로운 시도를 할 수 있는 여지를 제공한 것이라고 보시면 됩니다.

- 전원 스위치가 기계의 안 쪽에 있는, 이제까지와는 다른 설계로 되어 있는데, 이는 어째서인지요?

■**오카모토**: 전원스위치는 두 개가 있습니다. 일반적으로 사용하는 전원스위치의 경우는 뒷부분에 있고, 앞에 있는 스위치는 리셋부분과 하나로 되어 있습니다. 프론트로딩 방식을 택하고 있기 때문에 전원스위치를 잘못 조작하게 될 경우에는 디스크를 빼지 못할 수도 있으니까요.

- PS1을 처음 켤 때에는 SCEI와 플레이스테이션의 로고가 화면상에 뜨는데요, PS2에서는 이러한 로고에도 변화가 있을까요?

■**오카모토**: 디자인과 기동음 모두 바뀌게 됩니다. 이번 「'99 가을 동경게임쇼」에서 SCE의 부스 벽에 붙어 있던 모니터에서 볼 수 있던 컴퓨터그래픽이 있었는데요, 그 이미지라고 생각하시면 됩니다.

대용량 데이터를 이용한 새로운 가능성의 모색

- DVD-Video를 지원하게 된 경위에 대해서 듣고 싶습니다.

■**오카모토**: 지원이 결정된 것은 발표 직전입니다. DVD 소프트가 그다지 많지 않은 상황이라서 이런 저런 검토를 하기는 했습니다만.

- 올 여름, SCE의 쿠다라기 켄 사장이 미국에서 조지 루카스와 스티븐 스필버그를 만난 자리에서 지원이 결정되었다는 얘기도 있습니다만, 이것은 사실입니까?

■**오카모토**: DVD-Video 용 영상물을 공급하는 측에서 바라보는 DVD 시장의 장래성이 결정에 중요한 요인이 되었죠.

- DVD 영상물 중에는 분명 미국 등지에서 들어오는 성인물도 있습니다만, 이에 대한 대책은 없습니까?

■**오카모토**: DVD 영상물이라는 것은 나름대로의 규격을 가지고 있고, 그 규격에 맞는 것만이 재생 가능합니다. 마찬가지로 일본 내에서 발매된 DVD 영상물은 일본에서 발매되는 PS2에서만 재생할 수 있습니다. DVD 디스크의 뒷면에 색깔을 입히지 못 한 것도 규격의 문제 때문이구요.

- 2001년부터 시작하는 비트배신, 즉 통신을 통한 소프트웨어 공급의 문제입니다만, PS2로 인터넷에 접속하는 것은 가능합니까? 또한 접속한다면 어떤 방법으로 접속할 수 있을까요?

■**오카모토**: 접속 방법으로는 PC카드를 생각하고 있습니다. 그리고 하드디스크와 케이블모뎀을 이용한 랜 환경, 두 가지를 만족한다면 좋겠죠. 이 정도만 있다면 통신이 가능합니다. 이를 이용해서 배급하는 컨텐츠로는 네트워크 상에서 다운로드 받을 수 있는 정도의 컨텐츠를 생각하고 있습니다. 그렇게 된다면 하드디스크의 용량이 큰 쪽이 좋겠죠. 적어도 50기가바이트, DVD 용량의 10배 정도는 되어야 하지 않을까 합니다. 하지만 중요한 것은 현재 컨텐츠를 배급하고 있는 측에서 이 환경을 어떻게 활용하느냐 하는 것입니다. 게임도 영화도 아닌 것을 만들어서 배급하게 될 가능성도 있으니 말입니다. 영화와 게임이 조합된 리얼타임 디지털 엔터테인먼트(RDE) 세계로 가게 된다면, 그 다음은 네트워크가 필수가 되는 제 4세대 엔터테인먼트 시대로 갈 것이라고 생각합니다. 그 세대를 주도하게 될 것이 PS2일지 PS3일지는 모르겠지만, 미래의 표준이 될 규격에 지금부터 충실하자는 생각입니다.

- 마지막 질문입니다. PS2의 라이벌은 무엇이라고 생각하십니까?

■**오카모토**: 현재 발매되고 있는 하드웨어중에는 특별한 라이벌이 없다고 생각합니다. 굳이 이야기한다면, PS2의 컨셉이 얼마나 성공했는가를 비교해볼 수 있는 하드웨어, PS1이 최고의 라이벌이겠죠.

Key World File

벡터 유니트

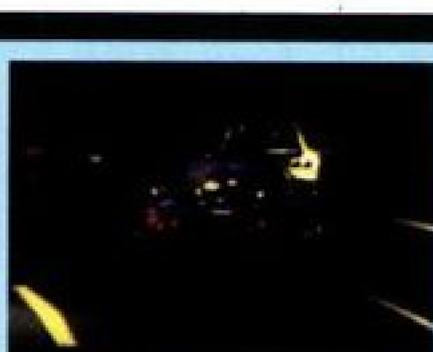


▲ 벡터유니트의 사용이 PS2 게임의 퀄리티를 결정하게 될 것이다

벡터 유니트란 PS2의 심장부인 이모션엔진 내에서 연산을 담당하고 있는 연산 부분의 부품을 이야기한다. VU0과 VU1의 두 개가 탑재되어 있어서, VU0의 경우는 캐릭터의 액션 등 물리적인 연산이나 전략시뮬레이션 등에서의 사고 루틴을 담당하고, VU1의 경우는 폴리곤의 위치를 엄청난 속도로 계산하는, PS2 게임의 개발에서 중요시되고 있는 기능을 가지고 있다. 이 외에도, 이모션엔진에는 MPEG2의 동화압축 해제를 담당하는 IPU를 포함, 모두 다섯 개의 부품이 128비트로 접속되어 있다. 이 다섯 개의 부품이 모여서 경이적인 연산 속도와 그래픽 능력을 가진 CPU 이모션엔진을 만들어낸 것이다.

Key World File

비트배신(ビット配信)



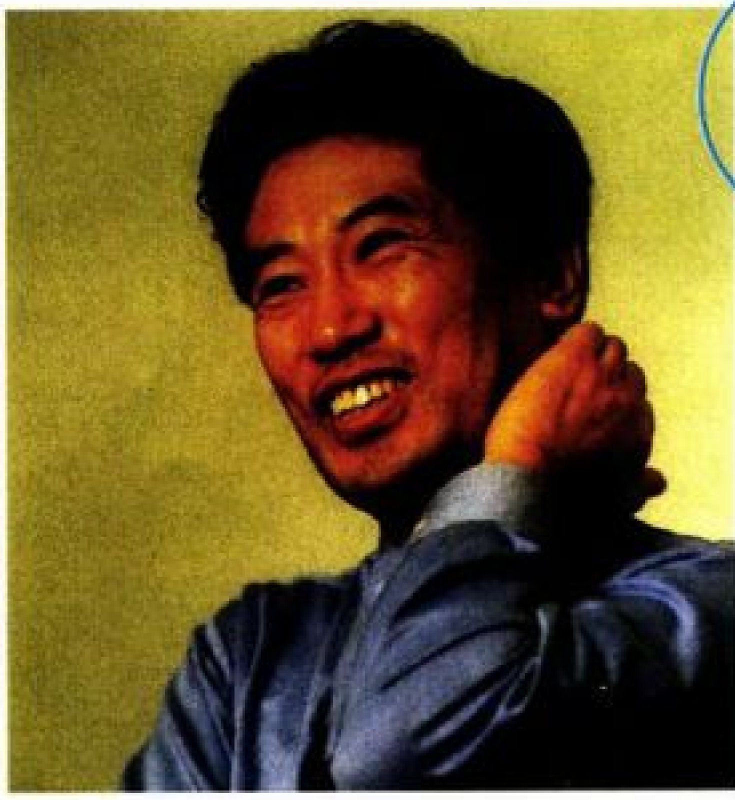
▲ 대용량 데이터의 전송에는 케이블 TV선을 이용하게 된다

비트배신이란 컴퓨터 데이터의 최소 단위인 「비트(bit)」와 일본어에서 일반적으로 배급을 뜻하는 「배신(信)」이라는 단어가 합쳐진 말로, 말 그대로 각종 컨텐츠의 네트워크를 통한 배급을 이야기한다.

비트배신의 가능성으로 PS2가 더욱 주목받을 수도 있지만, 상대적으로 PS2가 게임기라는 느낌은 약해질지도 모른다는 단점 또한 있다. PS2 구입자가 하드디스크와 모뎀 등의 구입하기 위해 사용하는 추가 비용도 있기 때문에, 아직 어느 정도의 유저들이 사용할지는 미지수.

Ask about PS2

DESIGN



주식회사 소니 크리에이티브센터
밸류디자인 스튜디오 주임
고토오

PS2의 디자인은 21세기 게임기의 형태를 보여주게 될 것

쿠다라기 사장과의 대화 중에 PS2의 디자인이 탄생

- PS2의 디자인을 맡게 된 것은 언제쯤인가요?

■**고토오**: 꽤 오래 전의 이야기라서... 1년 정도 되었을까요. 단지 하드웨어의 크기와 USB 등의 단자 개수만 정해져 있던 상태였기 때문에, 저도 구상하기 힘든 부분들이 있었죠. 본격적으로 작업에 착수한 것은 작년 말 경이었구요.

- 실제로 작업은 어떻게 진행되었습니까? 역시 이것저것 세세한 부분까지 주문이 들어왔겠죠?

고토오: 대체적으로 디자인 의뢰서라고 하는 것이 있어서, 여기에 치수나 크기, 스펙, 그리고 그 이외의 사항들이 쓰여져 있습니다. 예를 들자면 대상 연령층과 같은 기획사항들 말입니다. 하지만 PS2의 경우, 제작 의뢰서같은 것은 없었습니다. 쿠다라기 사장과 직접 대화하면서 해야만 하겠다는 생각이 들더군요. 일단 스케치를 하며 그것을 쿠다라기 사장에게 보여주고, 그것을 보면서 회의를 해 나가는 스타일로 진행했습니다. 사실상 쿠다라기 사장과 함께 만들어낸 작품이라고 볼 수 있겠죠. 물론 지금 이 형태로 발전되기까지는 셀 수도 없을 만큼 많은 디자인이 올라오기는 했지만요.

「우주」의 흑색과 「지구」의 청색이 의미하는 것

- 최종적으로 현재의 디자인으로 결정된 시기는 언제쯤입니까?

■**고토오**: 지난 4월 전후입니다만, 그 과정에서 가장 충격적이었던 것은 역시 3월 2일 있었던 PS2의 발표회가 아니었을까 합니다. 물론 그 전에도 몇 가지의 영상을 보기는 했지만, 발표회장에서 흘러나오는 영상들은 그야말로 경악할만한 퀄리티였습니다. PS2란, 지금까지는 볼 수 없었던 가상현실의 세계를 최고의 수준으로 만들어낼 수 있는 기기라는 것을 재확인한 시간이었죠. 그때까지는 어떠한 디자인으로 만들어야 할까에 대한 고민도 많았고, 특히 게임기와 같은 형태가 좋을지, 컴퓨터와 같은 형태가 좋을지에 대해 수없이 고민했습니다만 그 이후로 방향성을 확실하게 잡을 수 있었죠. 정말이지 쿠다라기 사장이 말했던 「새로운 엔터테인먼트의 세계를 여는, 이제까지는 없었던 기기」라는 것이었습니다. 게다가, 이름은 「2」라고 붙어 있었지만, 종래의 버전업 기기와는 완전히 틀린 것이었구요. PS1의 게임을 그대로 즐길 수 있으면서도, 훨씬 다양한 가능성을 내포하고 있으니 말입니다. 한 마디로, 이제까지의 게임기와는 전혀 다르게 탄생한 기기라고 생각합니다. 그래서 「21세기는 이 모습, 이 이미지로 시작한다」, 「PS2에서 새로운 엔터테인먼트의 세계가 창조된다」고 하는 메시지를 넣어서, 이제까지는 볼 수 없었던 형태로 만들자는 결론에 도달하게 되었습니다. 물 빛깔의 지구, 어머니와 같은 지구에서부터 광대한 우주로 꿈이 펼쳐지는 듯한 느낌으로 만들었습니다. 그리고 우주를 표현하는 흑색과 지구를 표현하는 청색, 이 두 가지를 한꺼번에 표현할 때 가장 아름답게 보일 수 있는 형태로 디자인하려다 보니 이런 형태가 나오게 되었습니다.

눕혀서도, 세워서도 쓸 수 있게 만든 의도는?

- 세워서도 쓸 수 있게 만든 의도는 어떤 것입니까?

■**고토오**: 디자인적인 면도 물론 있지만, 유저들의 입장을 반영한 것이기도 합니다. 대부분의 유저들이 게임기를 TV 앞에 놓고 사용하는데, 사용하지 않을 때는 상당히 불편한데다가 사용하지 않을 때마다 매번 연결선들을 뽑아서 정리하는 것도 큰일이니 말입니다. 하지만 세워놓을 수 있게 한다면 TV 옆에 간단하게 세워놓는 것도 가능하게 됩니다. 이렇게 되면 정리하는 것도 컨트롤러를 치워주는 것 만으로 끝나게 되죠. 또한, 앞으로 PS2에는 상당히 많은 주변기기들이 등장할텐데요, 이렇게 되면 정리의 문제가 훨씬 커질 것입니다. 이런 부분들을 생각해서 역시 세워놓을 수 있도록, 유저 여러분들에게 선택의 폭을 넓혀드린 것이죠.

- 발매 전에 디자인이 어느 정도 바뀔 가능성은 없는 겁니까?

■**고토오**: 예, 디자인이 바뀌는 일은 없겠죠. 하지만 여전히 신경은 쓰고 있어야 합니다. 이제는 양산을 준비하고 있기 때문에, 본체 이외에도 신경써야 할 부분이 많습니다. 특히 하드웨어에 관해서는, 제 생각이지만, 이 이상 가는 디자인은 없다고 생각합니다. 실은 아직 말씀드리지 못한 부분도 있지만, 이것은 본체를 손에 넣으셨을 때 확인할 수 있을 겁니다.

Key World File

듀얼쇼크 2

듀얼쇼크2에 대한 고토오씨의 코멘트를 들어보자.
「듀얼쇼크2의 디자인이 기존의 듀얼쇼크를 계승하고 있는 것은 역시 하위 호환의 문제 때문입니다. 디자인이 바뀌어버리면 이제까지 플레이했던 PS게임들의 조작성, 더 나아가서는 게임성 역시 변해버릴 우려가 있거든요. 그래서 디자인을 바꾸는 것 보다는 새로운 기능을 추가하기로 했습니다. 버튼이 모두 아날로그 입력식으로 바뀐 것은 그런 이유에서죠. 이 기능을 잘 살린 게임이 나오면 아주 재미있을 것이라고 생각합니다.」



▲ 게임성까지도 바꿀 수 있는 의외의 복병, 듀얼쇼크2

이 기사는 일본 전격왕 12월호 기사를 번역 기재한 것입니다.

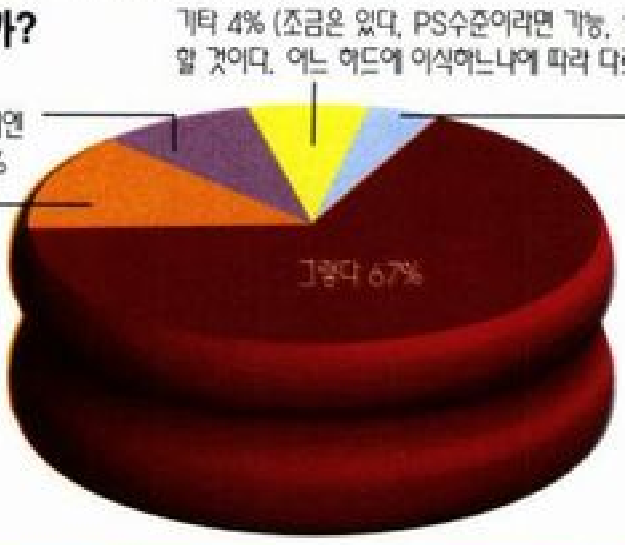
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 국산 PC 게임의 세계화에 걸맞춰 과연 게이머들은 국산 게임을 어떻게 생각하는지에 대해 조사해 봤습니다. 가장 눈에 띄는 것은 60%의 독자가 창세기전 시리즈는 비디오 게임으로 이식해도 손색이 없을 거라고 대답해, 창세기전의 완성도가 얼마나 높은지 가늠해 볼 수 있었습니다.

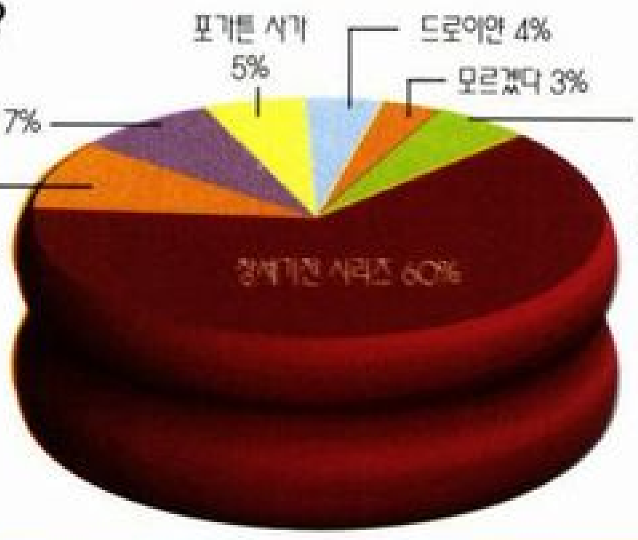
질문 1

우리 나라 PC 게임중에서 비디오 게임으로 이식할만한 게임들이 다수 있다고 생각하십니까?



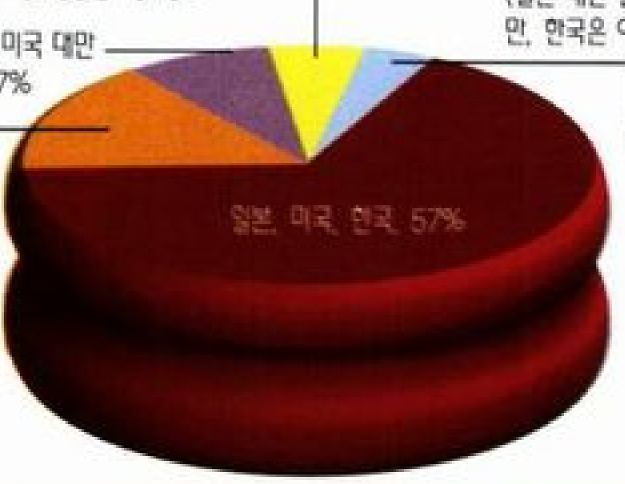
질문 2

우리 나라 게임 중에서 비디오 게임으로 이식해도 손색이 없다고 생각되는 게임이 있다면?



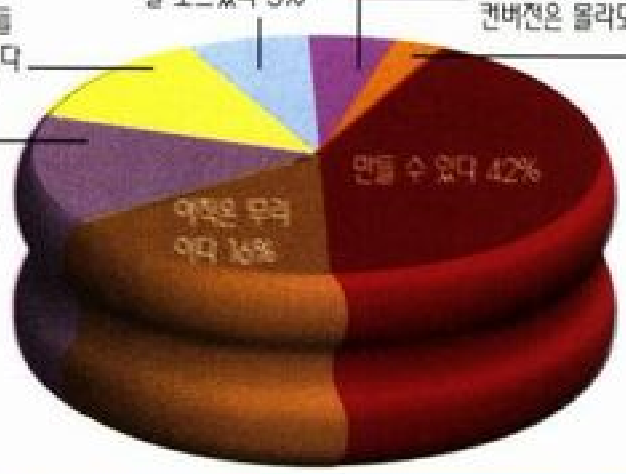
질문 3

게임 개발능력에 있어 일본과, 대만, 미국 등과 비교한다면 우리 나라는 어느 정도라고 생각하십니까?



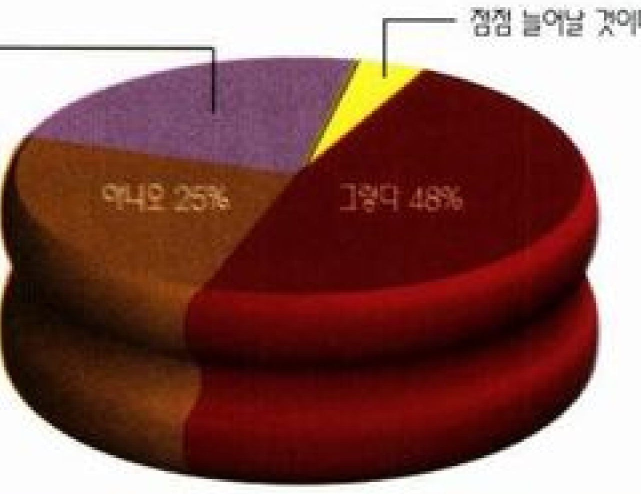
질문 4

우리 나라 게임제작사들이 PS2용 게임을 만들 수 있다고 생각하십니까?



질문 5

앞으로도 많은 우리 나라 게임들이 비디오 게임으로 발매될 것이라고 생각하십니까?



통계 BOY'S 통계 VOICE

그외 6번 질문인 '비디오 게임용으로 알렉산더와 창세기전이 발매된다면 구입하시겠습니까?' 라는 질문에 37%가 당연히 구입한다고 대답하였고, 18%가 완성도가 높다면 구입한다라고 답하였으며, 8번 질문인 '우리 나라에서 독자적인 비디오 게임기(하드웨어)를 만들면 잘 팔릴것이라고 생각하십니까?' 라는 질문에 29%가 아니오 라고 답해, 게임에 대한 인식을 바꾸지 않는 한 아직까지는 시기상조라는 느낌을 받을 수 있었다



나는 이렇게 「철권 세계대회 1등」 먹었다

한국 게이머가 철권 TT 세계대회에서 1위를 차지했다. 지난 11월 7일 미국 산호세 소재 남코 직영 원더파크에서 개최된 「철권 TT 세계대회」에는 게임의 종주국을 자처하는 일본 철권대표와 뭐든지(?) 세계 최강이라고 떠벌이는 미국대표도 참여했다. 과연 이들을 누르고 세계 최강으로 일어설 수 있었던 힘의 원천은 어디에 있던 것일까? 세계대회에 참여해 1등을 차지한 석동민군의 입을 통해 생생한 이야기를 들어보도록 한다.

[글 : 석동민(철권TT 세계대회 우승자)]



▲ 결승전을 치루기 전 레버 테스트. 긴장감 고조~



▲ 대회장의 전경(대형 스크린이 멋지다!)



▲ 대회 끝나고 트로피를 들고 모두 모여 한장~

한국을 떠나 미국으로 가는 길은 마냥 설레기만 했다. 과연 다른 나라의 고수들은 어떤 플레이를 펼칠까하고 비행기 안의 12시간 동안 이런저런 생각을 하면서 시간은 빨리 지나갔다. 산호세 공항에 도착하자 이번 대회의 총책임자인 제이슨(남코 아메리카 직원)의 친구 안영우(통역)씨가 나를 반겨주었다. 우선 도착하자마자 남코 아메리카의 본사로 향했다. 남코 본사에서 제이슨과 인사한 후 게임룸(?)에 먼저 와있던 일본인들 도죠노(일본1위), 하야시타(2위)와 빅(철권 네트 웹마스터)과 인사를 나누고 가볍게 한 두 판 플레이한 후 모두 호텔로 가서 짐을 풀고 식사를 했다. 그리고 제이슨의 집에 가서 철권을 즐기기로 했다(이건 집이 아니라 완전 게임센터!).

8인의 세계 대표가 모이다!!

첫날은 이렇게 가볍게 흘러가고 다음날은 미국 챔피언을 가리는 대회를 남코 원더파크에서 하기로 예정되어 있었다. 아침 식사 후 원더파크에 갔는데 역시 깨끗하고 넓은, 정말 분위기가 우리 나라 오락실과는 전혀 다른 그런 곳이었다. 또한 미국의 오락실에서는 모든 게임을 돈으로 직접 사용하는 것이 아니라 토큰으로 바꾸어 플레이를 하게 되어 있다는 것을 처음 알게 되었다. 게다가 미국 오락실과 우리 나라 오락실의 차이점은 미국 오락실에는 의자가 없다는 것이다. 모두 서서 플레이를 하는데 처음에는 도저히 적응이 안돼서 대회 때 어찌하나 걱정도 많이 했다. 대회장은 객석과 50인치 대형화면의 기계 두 조와 가운데는 큰 화면에 스크린을 연결해서 보여주었다. 정말 훌륭했다! 사회자의 멋진 조크(못 알아들었지만 다들 웃길래^^)와 매끄러운 경기 진행 방식 등 모든 면에서 우리 나라에서 배워야 할 점이 많다고 느꼈다. 미국 챔피언은 알랙스라는 미국에서도 알아주는 고수가 1등을 했다. 원래 멕시코 챔피언 1명이 오기로 했었는데 비자 문제 때문에 못 왔다고 한다. 게다가 홍콩, 대만, 영국은 출전포기를 해서 일본에서 2명, 우리 나라에서 1명(불공평하다!), 미국에서 5명이 세계대회 결승에 출전하게 되었다. 다음날 대망의 세계대회에는 그렇게 각 나라에서 온 8명이 각축을 벌이게 되었다.



▲ 코리안 커넥션(모두 한국인들 다들 통역 땡큐~!)



▲ 한국과 일본의 피할 수 없는 대결

미국 오락실은 서서 한다는데…

대회 전 날은 늦게까지 미국 결승대회가 진행되었기 때문에 다들 구경도 하고, 나는 스틱에 익숙해지기 위해 열심히 연습을 했다. 미국 스틱은 우리 나라의 그것과 똑같이 생겼지만 길이가 3센티 이상 더 길었기 때문이다. 그리고 조작감도 뻑뻑해서 적응하기가 무척이나 힘들었다. 이것도 대회 시작까지 제일 걱정하던 문제 중 하나였다.

드디어 대망의 세계대회가 열리는 다음날, 아침 11시부터

시작한다고 해서 일찍 원더파크로 달려가 연습을 했다. 이날 제이슨(디렉터)은 일본인과 우리 나라 선수(그래야 나 하나지만…)를 위해서 둥굴이 레버(풀스용 파이팅스틱 같은)와 의자까지 준비해 주어 걱정을 덜어 주었다. 정말 고마웠다. 하지만 이것도 우리 나라의 것과는 조금 차이가 있었다. 대회시간이 점점 다가오자 하나둘씩 엄청난 사람들이 몰려들었다. 또한 그날은 '게임 리퍼블릭'이라는 미국 게임잡지사에서 취재까지 나와 결승에 진출한 8명 모두 인터뷰하고, 카메라로 모든 게임을 녹화했다. 그리고 수많은 갤러리들이 비디오 카메라로 대회장면을 녹화하기 위해 준비했다.

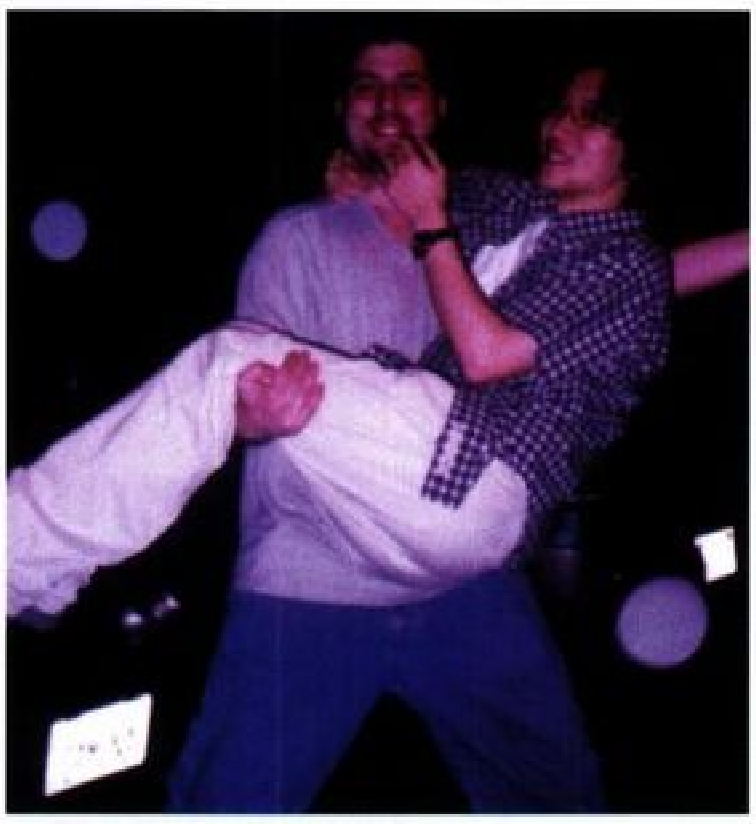
대회 방식은 8명이 토너먼트로 올라가는 방식인데 특이하게 더블 엘리미네이션이라는 제도가 있었다. 이것은 한번 진 사람들은 진 사람들끼리 붙어서 계속 올라가 나중에 이긴 쪽에서 올라온 사람과 결승에 붙이는 제도인데 마지막에 결승에서는 진 쪽에서 올라온 사람은 이겨온 쪽의 상대를 두 배로 이겨야하는 제도이다.



▲ 미국 철권 3 챔프와 TTT 챔프의 격돌(왼쪽이 3때 챔프, 오른쪽이 TTT 챔프)

첫 상대는 슈퍼거북이?

나는 처음 1회전 상대로 'SUPER T'라는 미국에서 2등한 사람과 붙게 되었다. 본명이 아닌 닉네임으로 공격은 하지 않으면서 도망만 가는 상대를 우리 나라는 얍삽이라고 부르지만 미국에서는 소위 터틀(거북이)이라고 한다. 이 사람은 슈퍼거북이가 닉네임인 셈이다. 긴장을 하면서 나의 주 캐릭터인 요시와 레이를 골라 시작했는데 너무 긴장한



▲ 대회 사회자와 뜨거운 사진 한 장~

나머지 1라운드를 지고 있는 상황에서 1초 남기고 할복을 해 더블 케이오로 끝냈다. 물론 갤러리들은 모두들 열광했다. 다음 판은 의외로 쉽게 이기고 이 사람은 나를 알리는 제물이 되었다. 처음에는 2선승이였지만 라운드가 진행될수록 하나씩 늘어나 3선승, 4선승 이런 식으로 진행되었다. 다음 라운드는 일본인 도죠노였다(일본 1위). 물론 이번에도 상당히 긴장했다. 연습할 때도 같이 플레이한 적이 있었는데 상당한 센스를 자랑했다. 1판을 내주고 긴장을 하면서 총력을 펼쳤다. 도죠노는 로우와 줄리아로 대응했다. 마지막 2대1 상황에서 둘다 캐릭터를 먼저 고르지 않고 상대편의 눈치만을 살폈다. 치사하긴!! 그래서 난 레이와 진을 골랐더니 도죠노는 로우와 트루오우거를 고르는 것이였다. 생각보다는 가볍게 물리치고 올라갔다. 다음 상대는 미국3등인 MIKE(m. i. c)였다. 난 상당히 긴장했다. 우리 나라에선 볼 수 없는 킹과 아머킹의 고수였다. 무지 긴장을 하면서 레이의 백스텝을 적극적으로 활용했다. 이 스텝을 보며 미국인들은 모두 열광하면서 환호를 보냈다. 3대0인 상황에서 난 화랑과 백두산을 골랐다. 우리 나라에선 철권 유저라면 대부분 알만한 화랑의 스텝을 무기로 열심히 밟았다! 다들 그레이트를 연발하는 열광의 도가니였다. 미국에서는 화랑은 약체 캐릭터로 평가받고 있었기 때문이었다. 게다가 우리 나라 유저라면 대부분 알고 있을 백두산의 국민연계기를 보여주니 다들 놀라서 입을 다물지 못했다고 한다(나중에 관계자에게 들은 이야기이다). 미국의 수준이 낮은게 아니고 백두산이나 화랑을 플레이하는 사람이 거의 없기 때문이라고 한다.

'크레이지 레그' 탄생!!

내가 사용하는 화랑의 멋진 스텝을 보고 난 미국 사회자는 나에게 'Crazy legs(미친다리^^)'라는 쉬지 않고 움직인다는 의미의 닉네임을 붙여주었다. 나는 준결승을 4대1로 이기고 결승에서 기다리고 있었다. 알렉스라는 미국 챔피언은 한 번 지고 나서 패자부활전에서 마지막에 Mike와 붙어 아쉽게 1점 차이로 떨어져 다시 나는 결승에서 Mike와 상대하게 되었다. 일본 2위인 하야시타는 처음부터 떨어지고 패자부활전에서도 져서 떨어졌고, 도죠노 역시 떨어졌다. 나는 결승도 가벼운 마음으로 기선제압은 레이와 요시로 하고 그 다음에 화랑과 백두산, 진 등으로 화려한 플레이를 보여주면서 4대1로 이겨 우승을 거머쥐었다. 한가지 특이한 점은 미국 선수들은 모두 줄리아를 한 명씩 꼭 사용했다. 줄리아는 쉽고 강력한 공중콤보에 고성능 기술 등을 가지고 있기 때문에 모두 한 명은 줄리아를 선택한 것으로 보인다(우리 나라의 줄리아 유저보다 잘하면 잘했지 결코 못하진 않는다). 또한 신기하게 간류와 아머킹, 킹 등의 캐릭터로 우리 나라에서 볼 수 없는 멋진 플레이를 펼쳤다. 일본인들도 공중콤보와 자잘한 팁 등 많이 연구한 것 같지만 그래도 일본인들 보다는 미국인이 더 잘하는 것으로 보였다.

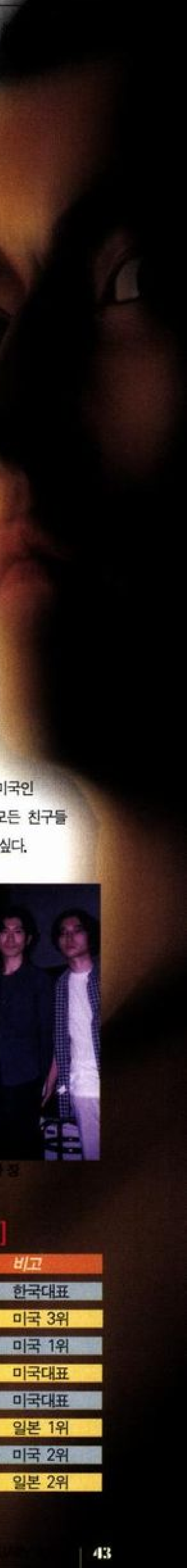
특히 알렉스라는 미국 챔피언은 미국에서는 드물게도 풍신류(진, 헤이하치, 카즈야)를 사용하는 유저였다. 우리 나라에서처럼 정신없게 밀어붙이는 그런 스타일은 아니지만 정말 최고의 센스와 가벼운 움직임 등으로 나는 이 사람과 안붙어서 정말 다행이다 할 정도로 잘하는 고수였다.

나는 우승기념으로 1등 트로피와 상품으로 철권기계, 자켓을 받게 되었고 다같이 사진도 찍고 모두 경기에 대해서 물어보고 정신이 없었다. 그날 대회 후 다같이 모두 밥을 먹고 밴(사회자)의 집으로 가서 모두 플스용 철권3를 하면서 콤보에 대해서 토론하는 등 재미있게 하루를 마감했다.

정말 격투에 대한 센스는 우리 나라 사람들이 가장 우수하다는 것을 재확인했지만 이날 같이 지내면서 콤보에 대해선 미국사람들을 따라 갈 수 없었다. 정말 나 역시 한번도 보지 못한 아주 어려운 콤보 등을 각 캐릭터별로 많이 알고 있었다. 그리고 다음날 남코 본사로 가서 제이슨과 철권에 대한 여러 가지 이야기를 나누고 아쉬운 작별을 하며 한국행 비행기에 몸을 실었다. 정말 아주 훌륭한 대회진행 그리고 미국인들의 예의범절과 나에게 너무나 잘해준 모든 친구들에게 이 자리를 빌어 고맙다는 말을 하고 싶다.



▲ 다들 어디보고 있는 거지? 1-8등까지 사진 한 장



[세계 대회 결과]

순위	이름	비고
1위	석동민	한국대표
2위	Mike	미국 3위
3위	Alex	미국 1위
4위	Duck	미국대표
5위	Chaffy	미국대표
6위	도죠노	일본 1위
7위	Super T	미국 2위
8위	하야시타	일본 2위

일반인들이 보여주는 코스프레의 한마당!

고라쿠엔 할로윈 페스타 99



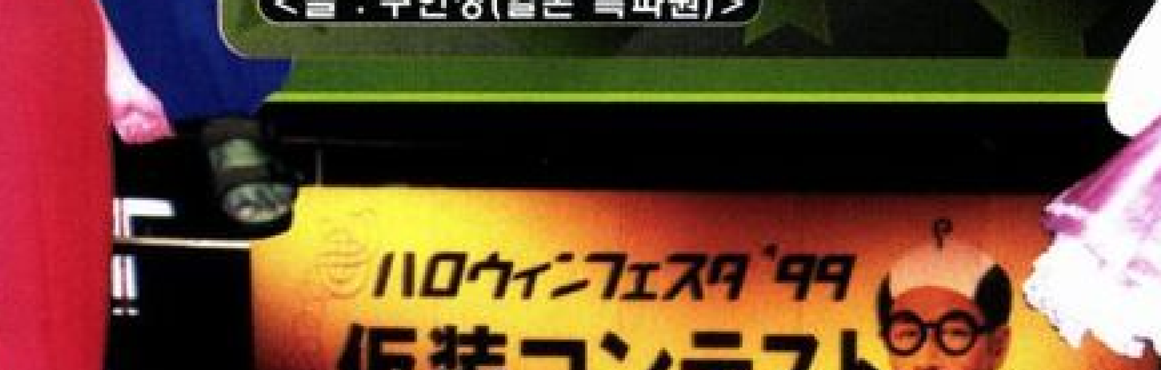




지난 10월 23일에서 11월 3일, 일본을 대표하는 놀이공원이라고 할 수 있는 고라쿠엔에서는 '할로윈 페스타 99'라는 특별한 행사가 개최되었다. 행사의 목적은 단순한 입장객들의 댄스파티였지만 게임의 메카 일본답게 수많은 게임, 애니메이션 코스프레 그리고 볼거리 등 다채로운 이벤트가 할로윈 페스타 99를 빛내주었다. 특히 이번 행사는 동호인들이 아닌 일반인들이 참여한 코스프레 행사로 일본인들의 게임에 대한 열정(?)을 엿볼 수 있었다는 점에서 색다른 느낌을 받게 되었다.

<글 : 구언정(일본 특파원)>







Halloween Festival

촬영회 & 댄스파티

할로윈 페스타 99 기간 중 특집 이벤트로 개최되었던 「촬영회&코스프레 댄스파티」가 고라쿠엔 유원지 내 지오폴리스에서 개최되었다. 이 이벤트는 한마디로 일반 입장객들이 게임이나 애니메이션 관련 코스프레 복장을 마련하고 큰 스테이지(나이트 클럽을 연상)에 모여 댄스 파티를 여는 것이다. 아침 6시에 시작된 댄스파티의 열기는 저녁 10시까지 이어졌으며 댄스 파티의 중간에 잠깐 쉬고 있는 틈을 이용, 사진을 촬영할 수 있는 시간이 마련되었다.


1


2

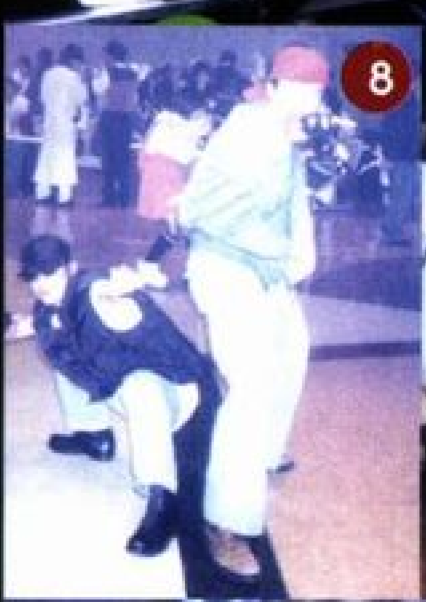

3

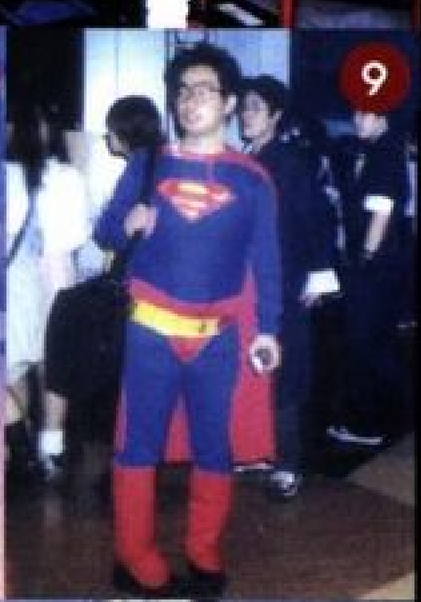

4


5


6


7


8


9


10


11


12

1. 성의가 부족하군. 얼굴에 칼자국이 없어…!
2. 사쿠라는 그렇다 쳐도 땡땡이 치마의 유이는 정말…
3. ……… 남자입니다
4. 가운데 있는 건 뭐지?
5. 함께 뛰어주지 못한 것이 평생 한이 될 뿐이다
6. 파판 판매율에 막대한 영향을 미치는 코스프레
7. 이들은 본격적이다! 본격적으로 놀고 있다!
8. 으랴~ 턱턱턱… 배달 왔습니다
9. 슈퍼맨이다
10. 저것들 혹시 파는 건가…!?(하이…모시모시…)
11. 역시 일본은 사쿠라 열풍!(뭐 그 사쿠라가 아니라고?)
12. 눈빛들이 살아 있구먼요

Halloween Festival

■ 현장취재















⑬ 바이오 하자드 4 곧 등장합니다
⑭ 사쿠라 배틀 코스튬을 한 것까지는 좋은데 저런 표정은…
⑮ 다른 건 모르겠고 저 뒤에 간호사 코스프레한 여자의 행동이 심히 의심스럽다
⑯ 인간들이 바글바글! 얼마 전 개최된 국내의 코믹월드와는 대조적인 모습을 보인다
⑰ 이게여~ 그거 코스프레예여~~~
⑱ 이…이것이 말로만 듣던 커플 팝픈!?
⑲저런 칙칙한 놈은 관심없고 가운데 있는 패티만이 부각되고 있다(라고 생각한다)
⑳ 아가씨 그런 것은 집에서 해야지!

20만엔은 누구에게!?

10월 20일 부터 31일 사이 매주 일요일 열렸던 코스프레 콘테스트의 예선을 통과한 사람들이 모여 11월 3일, 상금 20만엔(한화 약 200만원)이 걸린 본선을 가졌다. 본선이었던 만큼 참가자 대부분 창의력과 개성 넘치는 멋진 모습들을 보여 주었다. 특히 이날 주목할 점은 이 유원지 내의 모든 사람들이 코스프레 복장을 하고 있었다는 것이다. 물론 전문 코스프레인도 끼여 있었지만 그래도 더더욱 인상 깊었던 것은 코스프레가 이 정도로 일반인들에게 호응을 얻고 있었다는 점이다.

할로윈 페스타 99

작년에도 8천명 이상의 입장자를 기록했던 이 행사는 코스프레를 비롯한 각종 이벤트가 열리는 행사로 할로윈 페스타가 국내외의 다른 행사들과 다른 점은 참가자들이 우리가 생각하는 동호회나 특정 모임의 인물들이 아닌 극히 일반인들이 참가하는 행사라는 점이다. 행사의 내용은 상금 20만엔이 걸린 '가장 콘테스트'를 비롯해 촬영회와 코스프레 댄스파티 등 다채로운 이벤트가 준비되어 있다. 특히 이번 행사 기간에는 가장하고 입장하는 사람들에게 첫날은 무료 입장을, 다음 날부터는 2,500엔짜리 자유 이용권을 1000엔으로 할인해 주기도 했다.













❶ 正體不明
❷ 그러니까 이것은 구구리의 옴모라니까?
❸ KOF의 마이와 마추어
❹ 이것이 오타쿠의 말로
❺ 어디까지가 니 살이니?
❻ 가장부다…
❼ 춘리 다리는 저보다 더 굵다(성의가 부족하군)
❽ 돈 좀 발랐겠군…
❾ 핑크가 빠졌군
❿ 봉신연의… 그리고 대머리
⓫ 아버지의 욕망에 희생되어 버린 불쌍한 딸
⓬ 슬라임을 패 죽이려 하고 있다
⓭ 모여라 꿈동산
⓮ 지구를 지켜라!
⓯ 어른이 된 사쿠라는 아무런 의미가 없다
⓰ 얼굴만 가렸으면 좋았을 터인데…
⓱ 훌쩍 커버린 사쿠라를 보니… 왠지 허무하군…
⓲ 남자의 가슴을 울렁이게 만드는 「뱀파이어」의 리리스는 영원한 소재!
⓳ 중화기로 무장한 톨네코
⓴ 표 파는 사람을 보란 말야~

정가 표시보다 저렴하게 물건을 구입할 수 있는 일본. 정가 표시보다 돈을 더 주어야하는 국내 시장.
국내 게이머들은 언제고 한번 일본에 가고 싶다는 꿈을 가지고 있을 것이다. 과연 게임기나 게임 구입을 위해 일본에 가는 것은 현명한 일인가?
또 어떻게 가야 하는가? 게이머들의 꿈인 일본탐방에 작은 보탬이 되기 위해 파워가 나선다.
독자들이여, 파워와 함께 일본 가전시장의 핵심지인 '아키하바라(秋葉原)'로 향하자.

秋葉原 들쑤시기

- 제 1장 韓國脱出 -



경고문!

독자 여러분은 막연하게 '일본에서 구입하면 한국에서보다 훨씬 저렴하게 물건을 구할 수 있다'고 생각하고 있지는 않은가? 상품 하나를 놓고 생각하면 일본 현지의 가격이 국내 게임매장보다 저렴한 것은 사실이다. 그러나 무시해서는 안될 것이 바로 일본까지 가는데 필요한 교통비 및 숙식비. 단순히 '한정판 게임 CD 한 장'을 구입하기 위해 일본까지 건너갈 생각을 하는 사람은 그야말로 배보다 배꼽이 32만배는 큰 사람일 것이다. 구입하고자 하는 품목이 몇 개 안 될 경우엔 주저 없이 게임 매장으로 향하자. 그편이 훨씬 절약이 될 것이다. '일본 여행'도 하고 '물품 구입'도 하겠다는 사람이라면 몰라도 단순히 '댄싱 블레이드 한정판'을 구입하기 위해 현해탄을 넘는 일은 삼가는 것이 좋다. 부모님들은 그렇게 너그럽지 않을뿐더러, IMF의 악몽은 아직 끝나지 않았다.


▲ IMF는 한 사람의 잘못만은 아니다

파워식 손익 계산법

그렇다면 얼마만큼의 품목을 구입해야 실제적인 이득을 취할 수 있게 되는 것인가를 계산해 보자. 숙식에 드는 비용은 강인한 정신(노숙과 금식으로)으로 극복하는 것이 좋다. 가장 빠른 비행기로 떠나 가장 늦은 비행기로 돌아오는 '당일치기 무박쇼핑'도 하나의 방법일 수 있겠지만, 그러기 위해서는 엄청난 이동력이 필요하다. 전자상가까지 도달하는 시간만 해도 수속(30분에서 1시간), 비행시간(2시간), 시내로 이동하는 시간(1시간 30분) 등등 최저 4시간이 소요되기 때문. 이동하는데만 왕복 8시간이 소요되는 당일치기 여행을 위해서는 대단한 각오가 필요할 것이다. 어찌됐던 간에 기타 비용은 절감하는 것이 가능하지만 국외라는 특성상 이동에 소요되는 비용은 어쩔 수가 없다. 소위 말하는 '본전치기'를 위해서는 이 교통비를 '뽑아내는' 계산식이 필요하게 된다. 정말 이득을 보기 위해서는, 즉 왕복 교통비를 뽑기 위해서는 얼마만큼의 물품구입이 필요할까? 11월 15일자의 한일 왕복 항공료는 약 380,000원이다(할인비율 적용시는 다소 저렴해질 수 있다). 한마디로 말하자면 '적어도 38만원 이득을 보면 OK'라는 것이다. 간단하지 않은가?

품목	용산가	현지 구입 예상가	차액
PS	22만원	13,500엔	71,500
DC	28만원	19,800엔	62,200
N64	22만원	12,500엔	82,500
PS 최신CD	9만원	5,800	26,200
DC 최신GD	8만원	5,800	16,200
N64 최신타이틀	10만원	6,800	25,200

· 환율 99년 11월 15일 기준 약 11배

· 하드웨어의 경우 신품을 기준으로 하며, 소프트웨어의 경우 가장 일반적인 가격대의 것을 기준으로 삼았다.

· 소프트 및 하드의 국내 가격은 변동폭이 심하기 때문에 평균적인 값을 기준으로 삼았다.

자 그럼 오른쪽 위의 표를 참고로 단순하고도 무식하게 계산을 해보자. 비행기 값을 본전으로 돌리기 위해서는 얼마만큼의 구매가 필요할 것인가? 계산법은 간단하다. 표의 제일 마지막 항목인 각 항목의 차액의 합이 38만원보다 크거나 같으면 된다. 즉,

a×PS 차액 + b× DC차액 + c×N64 차액+ d×PS 소프트 차액 + e×DC소프트 차액 + f×N64 소프트 차액≥항공료

영문 소문자로 된 곳에 자신이 구입할 항목의 갯수를 대입시켜 그 합이 항공료보다 크면 된다는 간단한 이야기…인데도 상당히 어렵다. 그렇다면 간단한 구입예를 들어보자.

품목 및 수량	차액
PS 1대	71,500
DC 1대	62,200
N64 1대	82,500
PS 소프트 3종	78,600
DC 소프트 2종	32,400
N64 소프트 2종	50,400
계	377,600

어떤가 항공료가 38만원 가량인 현시점에서 이 정도의 구매라면 손해는 보지 않는다는 계산이다(2천600원까지 확실하게 뽑으려면 수량을 늘려보도록).

그러나 여기에는 큰 모순이 있다. 위의 예처럼 '손해를 보지 않기 위해서는 물품구입'에는 무려 88,400엔, 한화로 환산하면 97만원이 넘는 엄청난 비용이 필요하게 되는 것이다. 그렇다면 손해를 막기 위해 필요한 최소 비용은 항공권료 38만원에 97만원 가량을 더한 돈… 최소 135만원이라는 이야기가 되는 것이다. 학생, 백수, 남녀노소를 떠나서 한 개인에게 있어 135만원이라는 돈은 결코 적은 돈이 아니다.

TIP 1. 중고품을 노려라!

위에 써 있는 파워식 손익 계산법은 절대적인 공식이 아니라는 점을 알아두자. 조금만 발품을 팔면 더 저렴한 신품이나 신품같은 중고를 구할 수도 있다. 일본에서는 이미 일반화되어 있는 중고 상점에 대해 알아보자.

일본은 중고품 시장이 무척 잘 형성되어 있다. 구입하고자 하는 소프트가 최신 타이틀이 아니라면 중고샵을 뒤져보는 것도 도움이 된다. 가게별로 편차가 있기는 하지만 대부분 중고품의 상태에 따라 가격이 책정되기 때문에 상상도 못할 싼 가격에 소프트나 하드웨어를 구할 수 있다. 때로는 발매한지 채 하루가 안 되는 소프트들이 이 중고샵에 진열되어 있는 경우도 있다. 이 중고샵은 상가가 형성되어 있는 지역이라면 한·두 점포는 반드시 자리잡고 있다. 눈을 크게 뜨고 찾아보도록 하자.



▲ 이곳은 신주쿠에 위치한 중고 체인점, 가게라기보다 좌판에 가깝지만 놀랍게 저렴한 가격을 자랑한다



▲ 조금만 돌아다니면 곳곳에서 중고샵을 볼 수 있다

아무리 생각해도 쇼핑 하나만을 위해 일본행을 결정하는 것은 무리가 아닐 수 없다. 대단히 부유한 집안이거나, 복권에 당첨됐다거나 혹은 모든 것을 내버리고 보따리 장사로 전직한 경우가 아니라면 부담스러운 여행이 아닐 수 없는 것이다. 그러나 뜻밖의 기회가 찾아올 수도 있는 법. 그 기회를 놓치고 싶지 않은 사람을 위해 추억원 들쑤시기 방법을 2개월에 걸쳐 분할 공개한다.



▲ 복권에 맞아버렸다. 이제 아키하바라에 가야한다

말리지 마라, 어쨌든 간다


▲ 국제미아가 될 수도 있다

자, 이 장에 들어서면서 일단 앞에서 쓰여있는 것들을 머리 속에서 다 털어버리자. 얼마만큼이 손해건 간에, 복권에 맞았건, 집이 돈을 주체할 수 없을 정도로 부자이건 간에…, 이제부터 목적은 단 하나. '아키하바라에 가서 내가 원하는 무언가를 사 온다'라는 것뿐이다. 그것은 올 3월4일 발매되는 PS2가 될 수도 있고, 누구처럼 '댄싱 블레이드 한정판'일 수도 있다. 무엇이 목적이건 간에 국내에서보다 저렴한 가격에 구입을 할 수 있을 것이며 잠시 동안이나마 외국의 공기로 호흡할 수 있을 것이다. 더불어 상점마다 끼워주는 홍보용 플러스 알파 상품을 손에 넣을 수도 있고, 진짜 밀봉에만 붙어있는 실(SEAL)을 뜯는 쾌감도 느낄 수 있을 것이다. 그 작고도 큰 목적을 위해 이제부터 학습에 들어가도록 하자. 안내인 없이 떠나 혼자 귀국할 수 있는 그 날을 향해.

사전 준비를 철저히



▲ 사전을 준비해도 좋지만 사전만 준비해서는 안된다

여기 실리게 되는 모든 글은 홀홀단신으로 떠날 때의 상황을 기준으로 하고 있다. 가이드나 일본여행 유경험자가 동행한다면 신경 쓸 일이 없이 따라다니기만 하면 될 테지만, 그것은 사치이며 망상이다. 여러분은 홀로 공항에 들어가서 스스로 출국수속을 하고 혼자 좌석에 앉아… 기내식도 일인분, 스튜어디스도 혼자 바라봐야 하며, 화장실도 1인용이다. 게다가 일본 공항에 내려서의 모든 일까지도 혼자 해내야만 한다. 두려움과 도전욕구가 우글우글 솟아오르는 것을 느끼지 않는가? 사나이라면 도전이다! 게다가 아가씨도.

우선 준비해야할 것들이 기본적인 아이템들을 살피고 넘어가자. 우선 가장 기본적인 것이 여권과 비자이다. 여권은 국제적인 신분증이라 할 수 있고, 비자는 해당 국가의 입국 허가 를 말한다. 참고삼아 적어 두는데 여권은 마치 수첩과 같은 형태를 하고 있는 것이지만 비자라는 것은 따로 나오는 것이 아니라 여권 속에 기록되는 허가 사항이다. 멋모르고 '여권은 가져 왔는데 비자는 안가져왔다' 등의 소리를 지껄이면 큰 매를 맞게 된다.

여권의 경우는 비교적 단조로운 절차만으로도 발급이 가능하지만 비자의 경우에는 걸림돌이 많다. 특히 학생이거나 군대를 다녀오지 않은 남자의 경우에는 여러 가지 추가되는 서류들이 있으니 사전에 잘 알아보도록 하자.

이런 서류적인 준비 외에 현지 기후에 맞는 옷 등은 기본이다. 중요한 것은 아무래도 가방이 아닐까 싶다. 쇼핑에 주안점이 맞춰지는 여행이기 때문에 자신이 구입할 품목에 맞춰 가방을 선택하는 것이 중요하다. 너무 크거나 작아도 곤란할 것이고 속에 있는 내용물(아마도 CD)을 보호할 수 있을 정도면 된다. 맨몸으로 가서 CD 몇 장만 사가지고 올 유복자는 맨몸으로 가거나….

한국탈출 -실무편-

대한민국 공항의 시스템 공략

첫째, 공항 이용권 구입

공항을 이용하는데 대한 이용료를 지불하는 것이다. 마치 기차표 같은 형태를 하고 있으며 환전창구나 공항내 은행이나 환전소에서 구입할 수 있다. 가격은 19,000원. 출국 게이트에서 제출하게 된다.



▲ 공항이용권이다. 외국인용은 좀 저렴한데 그렇다고 외국인용을 구입하면 망신을 당한다

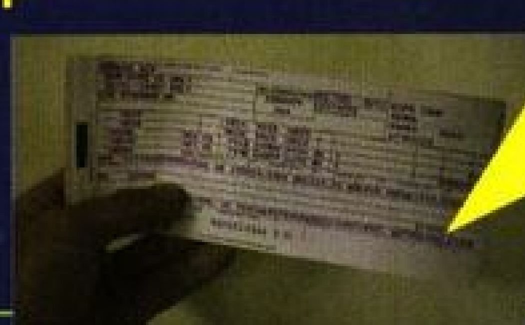
둘째, 출입국 카드 작성

우리나라 공항에서 사용하게 되는 국내용 출입국 카드 한 장, 그리고 일본용 출입국 카드를 모두 작성하도록 하자(일본용은 일본으로 향하는 기내에서 작성해도 좋다). 국내용은 왼편과 오른편으로 종이가 나뉘어 있는데 한쪽은 출국용, 한쪽은 입국용이다. 미리 출국·입국 양쪽을 모두 작성해 놓도록 하자.



① 자신의 주민등록번호를 주욱 적으면 OK.
② 여권에 써있는 자신의 여권번호를 옮겨적자.
③, ⑤ 두 칸 모두 일본쪽을 적으면 된다. 나리타(成田)를 기준으로 작성한 예.
④ 자신이 '귀국'시 탑승하는 비행기의 편명을 적는다. 탑승권에 적혀있다.
⑥ 이것은 출국시에 탑승하는 비행기의 편명. 역시 탑승권(예약표에도 적혀있다)에 적혀있다.

셋째 탑승권 입수


▲ 이것은 탑승권이 아니다. 이 흐느적거리는 것을 딱딱한 것으로 교환하도록

비행기에 탑승하기 위해서는 여행사에서 받은 예약표를 실제 탑승권으로 교환하는 작업이 필요하다. 흐느적거리는 예약표를 들고 출국 게이트를 나서려 하다간 망신스러운 제지를 당하게 된다. 자신이 구입한 클래스(모르는 사람을 위해 덧붙이면 비행기의 좌석은 무지하게 비싼 퍼스트 클래스, 상당히 비싼 비즈니스 클래스, 그리고 일반적이지만 싸지는 않은 이코노미 클래스 등으로 나뉜다)의 창구로 가서 탑승권을 받도록 하자. 창가에 앉아 멋진 풍경을 즐기고 싶은 사람은 "창가 쪽으로 주시겠습니까?"라고 말하거나, 화장실에 자주 들러야 하는 사람은 "통로 쪽으로 해주세요"라고 말해도 무방하다. 같은 클래스 안에서는 요금이 같다. 두려워하지 말고 원하는 자리를 말하도록.



▲ 영화 성월동화, 토탈 리콜, 12 MONKEYS 등을 보면 출국 심사대의 분위기를 확인할 수 있다. 사진촬영이 금지되어 있으므로 분위기라도 미리…

탑승, 그리고 도일(도일)

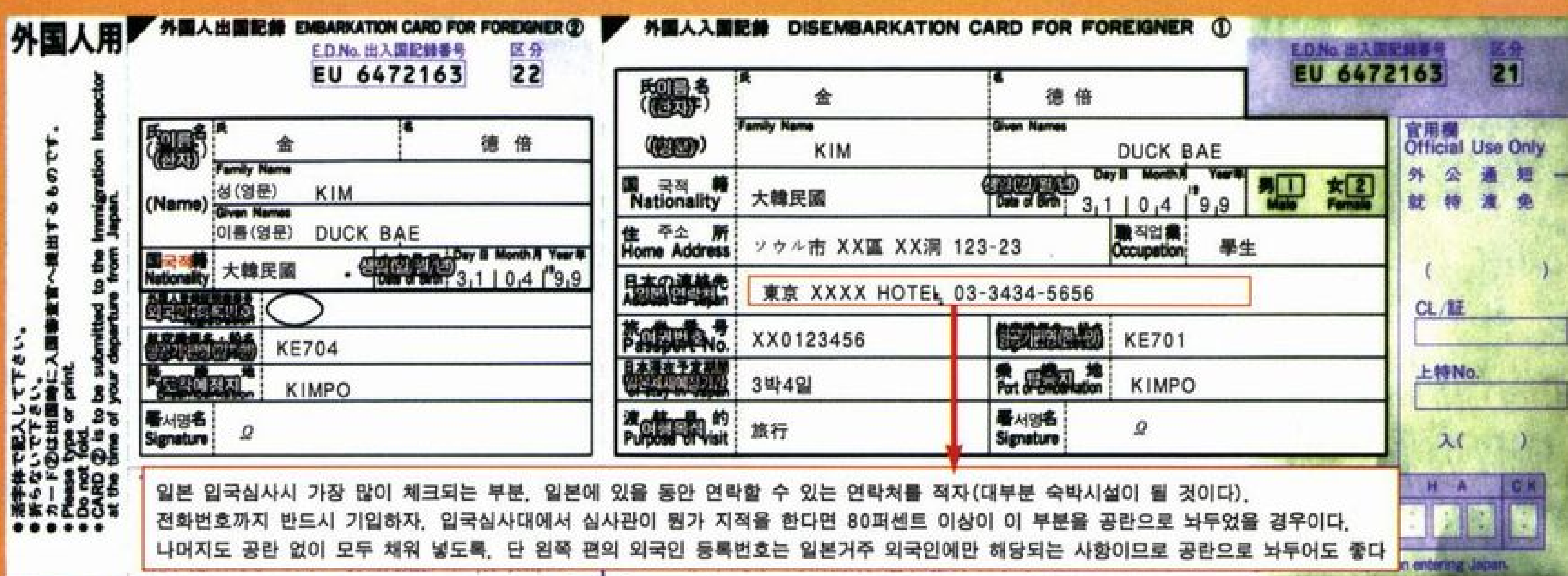
국내 공항에서의 업무만 잘 처리하고 나면 그 다음부터는 거의 일방으로 진행하면 된다. 어려울 것은 아무 것도 없다. 국내 공항에서 허둥지둥거리는 사람은 이 원대한 계획을 일찌감치 포기하는 것이 좋을지 모른다. 모르면 물어서 행동하자. 창피할 것은 하나도 없으니….

일단 출국문을 나서면(이때 공항이용권을 회수한다) 모 비듬방지 샴푸 선전에서 낯이 익은 수색 시스템이 등장한다. 시키는 대로 순순히 몸을 맡기도록 하자. 몸수색을 마쳐 깨끗한 몸이 된 당신 앞에는 여래개의 줄이 기다리고 있을 것이다. 이것이야말로 자는 아이도 숨을 멈춘다는 공포의 출국 심사대이다. 범죄기록이나 출국 금지대상자라면 절대로 이곳을 그냥 지나칠 수 없다. 평소에 선한 생활을 하며 살도록 하자. 이곳에서 국내용 출입국 카드의 반쪽이 잘려나간다. 나머지 반쪽은 입국시에 필요하니 여권 뒤쪽에 잘 보관하도록 하자.

출국 심사대를 지나면 눈앞에 면세점과 커다란 탑승게이트 안내표지판이 눈에 들어올 것이다. 자신의 탑승권을 보면 몇번 게이트로 가야하는지 적혀 있다. 될 수 있는 대로 서둘러야 하는 것이 기본이지만, 탑승 시간까지 여유가 있다면 면세점 등에서 정보를 수집하는 것도 좋다. 면세점에서 취급하는 아이템은 일반 마을의 아이템보다 놀랍게 저렴할뿐더러 품목도 다양하다. 비행기에 탑승하고 난 뒤는 거의 자동으로 진행된다. 약간의 튜토리얼과 사운드 노벨, 그리고 기내식으로 자동 체력회복을 꾀할 수 있다. 그러나 이렇게 편안한 시간일수록 유용하게 보내는 삶의 센스를 발휘하자.

일본용 출입국 카드를 작성하자

"뭐? 또 출입국 카드를 작성한다고?" 라고 외치는 사람들은 반성하자. 다시 한번 확인하고 넘어가자면 출입국 카드는 두종류이며 각 카드는 또 다시 반쪽으로 나뉘어진다. 즉 총 네장이 사용되는 것이다. 한국에서 사용되는 출입국 신고서는 한국어로 되어 있기 때문에 특별히 기입사항을 잘못 기록할 일이 없고, 또 잘못됐다고 하더라도 우리말로 친절히 가르쳐 주기 때문에 염려 무(無, 불火변 총 12획). 그러나 일본에서라면 상황이 다르다. 혹시 틀린 것이 있다면 영어도 아닌 일본어로 지적한다. 두렵지 않은가? 멋모르고 떠나온 우리가 확실히 익히고 있는 일본어라곤 はい 혹은 いいえ와 アイテム 정도가 아닌가? 물론 궁하면 통한다고 바디 랭귀지로 위기를 모면할 수 있겠지만 대부분의 바디 랭귀지는 동문서답인 경우가 많다. 그렇다면? 방법은 두가지. 일어회화를 열심히 공부하던가, 아니면 별다른 지적사항 없이 '무사통과' 하는 방법이다. 여기에 많은 관광객들이 터무니없는 곳에서 실수를 거듭하고 있는 일본 출입국카드의 모범답안 예를 제시한다. 열심히 보고 매일 연습하자.


外国人用

外国人出国記録 EMBARKATION CARD FOR FOREIGNER ②

E.D.No. 出入国記録番号 EU 6472163 区分 22

氏名 (이름) (한자)	金	德 倍
(Name) Family Name 성(영문)	KIM	
Given Names 이름(영문)	DUCK BAE	
国籍 Nationality	大韓民國	생년월일 Date of Birth: 3 1 / 0 4 / 19 9 9
외국인등록번호		
항공기편명	KE704	
도착예정지	KIMPO	
署名 서명 Signature	Ω	

外国人入国記録 DISEMBARKATION CARD FOR FOREIGNER ①

E.D.No. 出入国記録番号 EU 6472163 区分 21

氏名 이름 (한자)	金	德 倍	
(영문)	Family Name KIM	Given Names DUCK BAE	
国籍 국적 Nationality	大韓民國	생년월일 Date of Birth: Day 3 1 / Month 0 4 / Year 19 9 9	男 1 Male / 女 2 Female
住所 주소 Home Address	ソウル市 XX區 XX洞 123-23	職業 직업 Occupation	學生
日本の連絡先 일본 연락처 Address in Japan	東京 XXXX HOTEL 03-3434-5656		
旅券番号 여권번호 Passport No.	XX0123456	항공기편명	KE701
일본체재예정기간	3박4일	乗機地 탑승지 Port of Embarkation	KIMPO
渡航目的 여행목적 Purpose of visit	旅行	署名 서명 Signature	Ω

官用欄 Official Use Only

일본 입국심사시 가장 많이 체크되는 부분. 일본에 있을 동안 연락할 수 있는 연락처를 적자(대부분 숙박시설이 될 것이다).
전화번호까지 반드시 기입하자. 입국심사대에서 심사관이 뭔가 지적을 한다면 80퍼센트 이상이 이 부분을 공란으로 놔두었을 경우이다.
나머지도 공란 없이 모두 채워 넣도록. 단 왼쪽 편의 외국인 등록번호는 일본거주 외국인에만 해당되는 사항이므로 공란으로 놔두어도 좋다

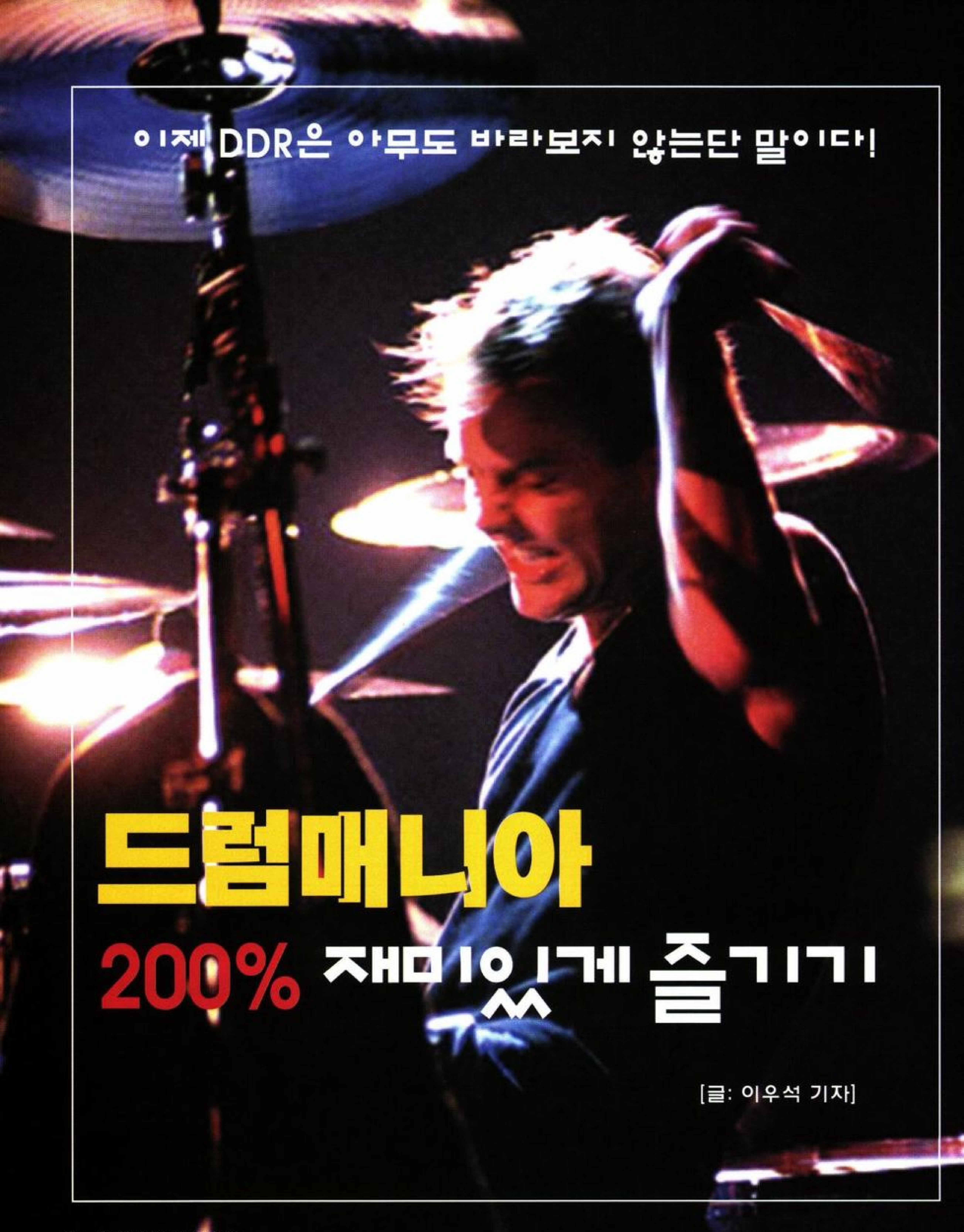
▲ 주의사항: 일본용 출입국카드는 일본인들이 보는 것이므로 한글을 기입하는 일이 없도록!

기내식을 먹으며 & 다음 회를 기다리자

출입국 카드의 사항을 완벽히 기입했다면 조용히 앉아서 기다려 보도록 하자. 일본까지의 비행시간은 약 2시간(돌아올 때는 2시간 30분 가량)이다. 도중에 앞서도 말한 바 있는 체력회복 타임이 돌아온다. 바로 비행기 여행의 꽃이라 불리우는 '기내식 타임'. 훌륭한 만찬은 아니지만 가지가지 먹을 것이 등장한다. 한일 노선의 메뉴는 대부분 양식성이 짙은 것들이기 때문에 패밀리 레스토랑 같은 곳에서 '양식 품위 있게 먹기' 등을 연습하면 의외로 기내식을 멋지게 먹어 보일 수 있을런지도 모른다. 연습을 열심히 하면서 또 무엇을 해야할까? 그것은 바로…다음호에 계속될 「추엽원 들쑤시기 제 2장」 기다리기이다. 다음호에는 일본 중요 포인트의 맵 공략과 더불어 일본 입국시 · 아키하바라 도착까지의 대사 완벽 공략이 실리게 된다.



TO BE CONTINUED…



이제 DDR은 아무도 바라보지 않는단 말이다!

드럼매니아

200% 재미있게 즐기기

[글: 이우석 기자]

들어가면서

글을 시작하기 전에 하나만 정확히 했으면 좋겠습니다. 최근 음악게임이라는 말과 리듬액션이라는 말이 혼용되고 있는데, 이 글에서는 일반적으로 플레이하고 있는 음악 관련 게임들을 모두 리듬액션이라고 정의합니다. 음악의 세 요소는 하모니, 멜로디 그리고 리듬인데, 이제까지 나와있는 어떤 게임의 경우도 이 세 가지를 만족시키지는 못하고 있습니다. 사실상 리듬에 가장 주안점을 두고 있는 것이 지금까지의 음악 관련 게임이기 때문에, 이 글에서 이야기하는 음악관련 게임은 모두 리듬액션이라는 용어로 통일합니다.

DDR, 잔치는 끝났다

분명 「Dance Dance Revolution」은 큰 인기를 끌었던 작품이고, 게임 역사에 커다란 획을 그을만한 역할을 했다 (적어도 우리 나라에서는). 아케이드 업소 출입 인구의 연령층을 확장시킨 것은 물론, 말 그대로 「온 가족이 즐기는 게임 문화 창달」에 이바지한 것도 사실이다.



▲ 열심히 플레이하고 있어도



▲ 바라보는 이들의 시선은 냉소



▲ 결국 발판위에 뼈를 묻는다

하지만 이러한 DDR의 인기는 골수 게이머들에게는 반드시 반가운 일만은 아니었다. 분명 음지에서 외롭게 플레이하던 시절보다는 주위의 시선이 고와지기는 했지만… 여전히 매낙 파라를 클리어하는 게이머를 보는 주위의 시선은 신기함 반 한심함 반이었기 때문이기도 하고, 그들을 한심하게 바라보는 일반 플레이어들의 실력이나 매너는 조금의 여지도 없이 짜증을 부르기에 충분하기 때문이기도 했다. 어떻게 보면 지금의 DDR 열풍으로 가장 주목받으면서도, 또 한편으로 가장 피해를 입은 것도 이들 게이머들이기도 하다. 마음 맞는 게이머들끼리 모여서 조용히 플레이하던 DDR은 이제 말 그대로 「개나 소나」한 번씩 밟아 보는 정도로 전락해버렸고, 게이머들은 자신들만의 특별한 코드로서의 역할을 할 수 없게된 DDR의 주위를 서서히 떠나게 되었다.

물론 이러한 요인 이외에도, 일본에 비해서 댄스 게임의 버전 업이 지나치게 늦었다는 것을 그 이유로 삼을 수도 있겠다. 일본의 경우, DDR 1st, 2nd Mix는 물론, TKD나 Pop'n Stage 등 댄스 게임들이 시기 적절하게 버전 업 되고 발전되면서 그 인기를 계속 이어올 수 있었지만, 우리 나라에서는 처음 수입되었던 1.5 버전 이래로 단 한 번의 버전 업도 없었기 때문에 DDR을 즐길 만큼 즐긴 유저들은 서서히 DDR에 염증을 느끼게 된다 (안다미로의 「Pump it Up」의 경우가 그나마 적절한 시기에 버전 업 해주어 DDR 유저들을 어느 정도 끌어들일 수 있었지만, DDR과는 확연히 다른 인터페이스나 게임성을 볼 때, 댄스게임 열풍이 어느 정도 불고 난 다음 시작한 초보 게이머 쪽을 더 많이 끌었다고 하는 것이 옳으리라 본다).

이미 리듬액션은 아케이드 게임의 대세이다. 하지만 DDR의 선풍을 이어나갈 후계자는, 골수 리듬액션 유저들을 여전히 아케이드 시장에 남게 할 수 있는 그런 게임이 어떤 것일지는 아직 미지수인 상태. 생각해보면, 언제나 인기를 끄는 리듬액션 게임은 있었다. 「비트매니아」가 처음 리듬액션의 시대를 열었고, 우리 나라에서는 「Ez2Dj」가 그 열풍을 지속시켜 주었다. 그리고 Ez2Dj의 자리를 메워준 것이 DDR이다. 문제는 아직 그 다음의 후계자가 나타나지 않았다는 것이다.

또 다른 댄스 게임? 아니다. DDR이라는 걸출한 게임을 능가할 수 있을 만큼의 뛰어난 게임성을 가지고 있는 작품은 적어도 아직까지는 없다. 많은 국내 제작사들이 분전하고 있고, 모두 나름대로의 게임성을 가지고 있는 것도 사실이지만… 모두 DDR의 재해석이라기보다는 그저 어떻게 모방이라는 얘기를 모면할까 하는 시점에서의 개량(改良일지는 확실히 말할 수 없지만 더 나은 표현이 생각나지 않는다)에만 집착하고 있다는 느낌을 저버릴 수 없다.

자, 좀 더 시각을 넓히고 처음으로 돌아가 보자. 비트매니아부터 시작된 리듬액션의 성공요인 중 큰 부분은 바로 입력 방식의 개량이 아니었나 한다. 비트매니아에서 획기적으로 입력 방식을 바꾼 Ez2Dj와 DDR은 성공을 거둔 반면 (Ez의 입력 방식은 분명 획기적인 변화이다), 똑같은 입력 방식을 택하면서 발전을 게을리 한 비트매니아의 직계 후속작들은 시리즈가 지나갈수록 확연히 인기와 작품성 모두가 떨어지는 모습을 보이고 있다.

그렇다고 입력 방식만 바꾸면 모두 성공을 거둔다는 얘길까? 그렇지는 않다. 적어도 어느 정도의 참신성과 혁신성을 가지면서 그럴만한 이유가 있을때 성공을 거둘 수 있는 것이다. 젊은이들의 음악에서 Techno와 쌍벽을 이루는 Rock이라는 좋은 소재를 가지고, 거기에 실제 기타연주와 흡사한 환경까지 제공했던, 적어도 기획 상으로는 매력적인 게임이었던 「기타프릭스」, 비트매니아의 매니악한 성향을 최대한으로 살린다는 모토 하에 유저들을 잡기 위해서 일곱 개의 건반을 채용했던 「비트매니아 II DX」의 실패를 보면, 입력 방식의 변화만이 대안이 될 수도 없는 것이다 (비트매니아 II DX가 기존 비트매니아의 인터페이스를 개량해서 그 인기를 이어가려다 실패했다고 생각해본다면, 여섯 방향의 모 댄스게임이나 다섯 방향의 모 댄스게임 역시 DDR의 뒤를 이어가기에는 역부족이 아닐까 하는 생각도 조심스레 해 본다).



▲ 열 네 개의 버튼, 중압감만으로도…

결국 필요한 것은 DJ박스와 댄스 발판이 아닌, 참신성과 당위성을 함께 가지는 인터페이스를 가지는 게임이다. 이러한 게임만이 DDR의 뒤를 이어 아케이드 리듬액션 시장을 다시 끌어오르게 할 수 있을 것이라는 이야기이다. 그리고 현재 아케이드 게임 중 이러한 조건을 모두 만족시키는 게임은 바로 「드럼매니아」이다 (국내에는 내수용이 아닌 수출용의 「퍼커션프릭스」가 발매되었지만, 이제까지 유저들에게는 드럼매니아라는 작품이 더욱 익숙할 것이라고 생각해, 드럼매니아로 표기하도록 한다).

드럼매니아의 매력은 무엇?

자, 그러면 위에서 이야기한 공식에 드럼매니아를 대입해 보자. 인터페이스로만 본다면, 확실히 이제까지의 어떤 리듬액션 게임과도 다른 한 획을 긋고 있다. 비트매니아의 경우는 그저 DJ들의 믹싱 박스 중 일부분을 흉내낸 데 불과한데 반해서, 이 드럼매니아는 실제 연주에서 쓰이는 드럼킷을 거의 흡사하게 재현하고 있다. 일반 드럼킷에 비해서는 약간 간소화되어있고, 하이햇 페달과 베이스 탐이 삭제되어 있기는 하지만, 그 현실성에 있어서는 지금까지의 어떤 리듬액션과도 비교조차 할 수 없다. 실제 드럼 연주

를 위한 연습용으로도 전혀 손색이 없을 정도. 게임성도 충분히 칭찬할만한 부분이다. 사실 이 게임이 발매되기 전에는 (글쓴이의 경우 어느 정도 드럼 연주와 시퀀싱 경력이 있었기 때문에) 손과 발이 따로 놀아야 하는 드럼 연주를 게임에서 어떻게 재현할 수 있을 것인가, 즉 모든 이들이 쉽게 즐길 수 있는 게임성과 드럼 연주의 재현이라는 현실성을 어느 정도까지 매치시킬 수 있을까에 대해서 상당히 회의적이었는데, 막상 발매된 게임의 퀄리티는 상당했는데다가, 각 난이도별 노트의 구성도 이해할 수 있을 수준으로 잘 꾸며져 있었다. 음악에 있어서도 상당히 참신한 시도를 하고 있다. 테크노 성향이 강조되었던 비트매니아, 상대적으로 보컬 곡을 많이 삽입했던 Ez2Dj, 댄스하우스 풍의 음악들이 주가 되었던 DDR, 어쩔 수 없이 기타 음색이 강조된 경향의 기타프릭스에 비해서, 드럼매니아의 경우는 「이 게임의 주된 음악풍은 ○○이다」라고 하나로 잘라서 얘기할 수 없을 정도로 다양한 장르의 음악들이 포진하고 있다. 청자들에게 선택의 폭을 넓혀주었다는 면에서 바람직한 일이 아닐 수 없을 것이다. 게다가 드럼매니아라는 이름에서 압박감을 느끼고 드럼이 강조되는 스타일의 곡들만 집어넣는 우를 범하지 않은 것 역시 칭찬할 만한 일이다. 그러나, 무엇보다 드럼매니아만의 고유한 매력이라고 할 수 있는 것은 철저한 자유도이다. 나오는 대로 따라하기에 바빴던 이제까지의 리듬액션 게임들에서 가장 심각한 문제로 꼽혀왔던 자유도의 문제를 가장 확실하게 극복하고 있는 작품이 바로 이 드럼매니아인 것이다.

드럼매니아, 그 무한한 자유도의 세계

드럼매니아는 기본적으로 실제 드럼 연주에 기반을 두고 있는 게임이다. 그렇기 때문에 마음만 먹는다면 (물론 기본적인 실력이 뒷받침되어야겠지만) 실제 드럼 연주만큼이나, 아니면 실제 드럼 연주 이상으로 화려한 연주를 펼치는 것도 가능하다. 난이도가 올라갈수록 분명 자유도는 줄어드는 면이 있지만, 노멀 정도라면 실제 드럼 연주에서 사용되는 테크닉들이나 약간의 퍼포먼스를 사용하면서 이제까지의 리듬액션에서 느낄 수 있었던 「따라가기에 바쁜」 느낌이 아니라 자신이 곡을 주도하는 느낌을 받을 수 있을 것이다.

물론 이러한 자유의 나래를 펴기가 쉽지만은 않다. 드럼 연주에 대한 기본적인 이해와 박자 감각 훈련, 그리고 꾸준한 노력과 도전이 있어야만 가능한 것이 200% 재미있게 즐기는 드럼매니아인 것이다. 하지만 보장할 수는 있다. 노력만 한다면, 이제까지의 어느 리듬액션과도 비교되지 않을 정도로 큰 재미를 줄 수 있을 것이라고 말이다. 이제부터 나올 드럼 연주에 대한 가이드를 확실히 숙지하면서 아케이드 게임센터가 당신의 독무대가 되는 그 날을 향해 가는거다.

드럼을 연주하는 기분을 느껴본다







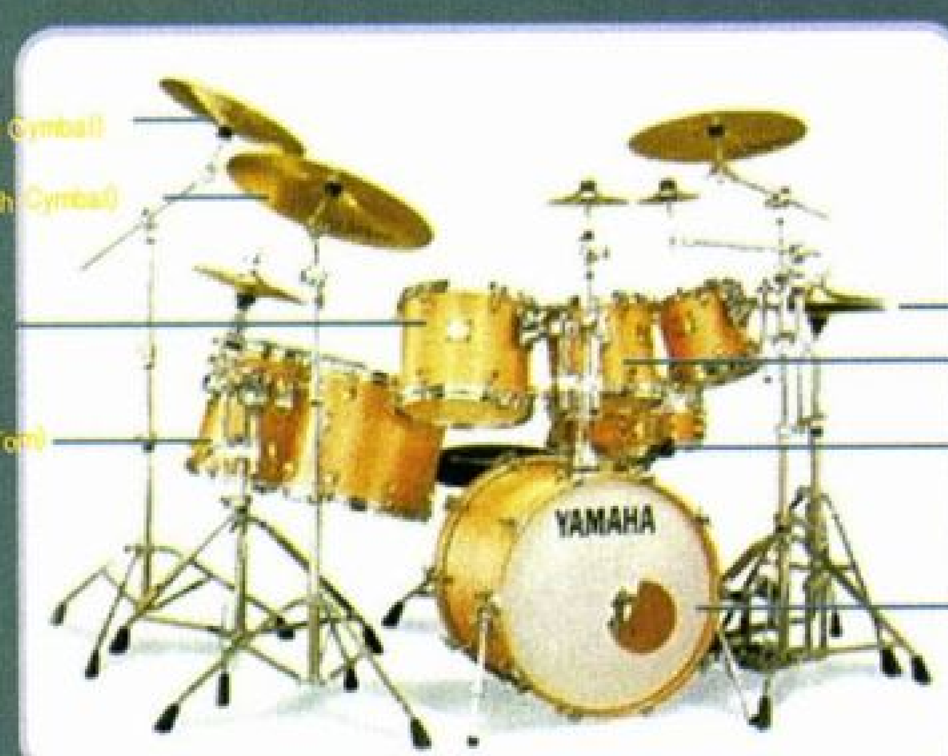
드럼킷은 이런 것이다

편의상 일반 드럼과 드럼매니아용의 드럼 두 가지를 섞어서 이야기하도록 한다. 일반 드럼에서 드럼매니아로 넘어오면서 삭제된 악기들도 있지만, 알아만 둔다면 이런 저런 음악을 들으면 의외로 또 다른 재미를 줄 수 있기 때문이다. 역으로 음악 속에서 드럼 부분만 강조해서 들을 수 있으면 드럼매니아에서의 실력 향상에도 분명 도움이 될 것이다.

1. 하이햇 (Hihat)

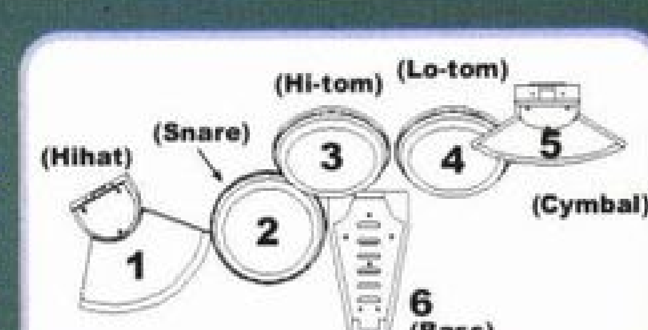
드럼 연주에서 기본적으로, 그리고 가장 많이 사용하게 되는 악기는 세 가지. 베이스 드럼과 스네어, 그리고 바로 이 하이햇이다. 베이스 드럼이 곡 안에서 전반적인 리듬을 만들어준다면 스네어는 그 리듬 속에서 액센트를 만들어주는 기능을 하고, 하이햇은 곡의 기본적인 진행 속도나 규칙성을 관장하게 된다. 실제로 드럼 연주를 하게 될 때 가장 많이 연주하게 되는 부분이 바로 이 하이햇. 일반적

드럼킷은 이렇게 구성되어 있다



일단 기본적으로 사용하는 드럼킷은 아래에 소개하는 대로 구성되어 있다. 드럼매니아에서는 몇 몇 악기들의 그 기능이 통합되어 있지만, 사운드 상으로는 아래 있는 모든 악기들의 소리를 재현할 수 있다. 단, 악기의 소리와 같은 경우는 곡에서 자동으로 조절하기 때문에 자기가 좋아하는 소리를 선택하는 것은 불가능하다.

참고로, 드럼매니아의 드럼킷에서 재현되어 있는 것은 1, 2, 3, 4, 5, 6의 여섯 가지이고, 이들의 위치는 실제 드럼의 그것과 크게 틀리지 않다. TV의 쇼 프로그램 등에서 볼 수 있는 드럼 연주를 보면서 참고하는 것도 좋을 것이다. 락이나 퓨전 계열의 일부 드러머들은 이 셋팅을 완전히 무시하고 세팅하는 경우도 있지만 우리가 일반적으로 TV에서 볼 수 있는 연주자들은 모두 이 기본 세팅에 충실하다고 보면 된다.



▲ 드럼매니아의 배치는 위와 같다.

인 심벌과 틀릴 바 없어 보이기도 하지만, 원래의 드럼킷에서는 두 개의 심벌이 맞물려 있고, 그 간격을 임의로 조절할 수 있는 페달까지 함께 있기 때문에 그 간격의 차를 이용한 연주를 하게 되지만, 드럼매니아에서는 아쉽게도 생략되어 있다. 그렇다고 하더라도 곡의 기본 박자를 정해주는 역할을 하는데다가, 곡에 따라서는 하이햇을 잘 사용하는 것으로 전혀 다른 느낌으로 만들어주는 것도 가능하므로, 이 역시 놓치고 지나가면 안 될 중요한 부분이다.

2. 스네어 (Snare)

드럼의 꽃이라고 할 수 있는 부분. 우리가 일반적으로 드럼 소리라고 하면 제일 먼저 생각하게 되는 「탁!」하는 파열음이 바로 이 악기의 소리이다 (이 파열음은 스네어의 배면에 걸어 놓는 철사때문에 생겨나는 소리이고, 스네어를 탐이나 베이스 드럼과 확연하게 구분짓는 스네어 고유의 소리이기도 하다). 드럼 연주를 할 때에 필수적인 악기이고 가장 많이 사용하게 되는 악기이기 때문에 의외로 다양한 주법을 가지고 있다. 드럼매니아에서는 킷 자체의 문제때문에 재현할 수 없는 주법도 있지만, 그렇다고 하더라도 여전히 많은 주법을 응용해서 폼나게 연주할 수 있다.

3, 4. 탐 (Tom)

이 악기는 아프리카의 민속악기인 탐을 따온 것이다. 전반적으로 스네어와 비슷한 형태를 띄고 있지만, 깊이가 훨씬 깊은데다가 소리 역시 스네어와는 틀린 소리를 낸다. 주로 필인에서 많이 사용되지만 (필인이란 박자의 마지막이나 곡의 테마가 바뀔 때 해주는 연주를 뜻한다. 에이, 간단하게 「뚜구두구두구두구」다) 드물게는 탐을 이용해서 기본 리듬을 만들어내는 경우도 있다. 사용빈도는 가장 낮지만, 그만큼 소홀해질 수 있는 부분이므로 방심은 금물. 게임상에서는 왼쪽에 있는 하이탐과 오른쪽에 있는 로우탐으로 나뉜다.

5. 크래시 심벌 (Crash Cymbal)

드럼 연주 중에 들을 수 있는 강렬한 금속성의 파열음은 바로 이 악기의 소리이다. 주로 필인 시에 액센트를 주기 위해서 사용하는 경우가 많으며, 이러한 경우에는 거의 반드시라고 해도 좋을 만큼 베이스 드럼과 함께 연주하게 된다 (드럼매니아의 악보를 조금만 생각해보면 바로 알 수 있다). 일반적인 연주에서 사용 비중은 그다지 높지 않지만, 게임 내에서는 다음에 이야기할 라이드 심벌과 함께 사용되기 때문에 그 사용 빈도는 상당히 높아진다.

6. 베이스 드럼 (Bass Drum)

기본 중의 기본이 바로 베이스 드럼이다. 베이스기타와 유니즌으로 연주되어서 전반적인 곡의 리듬을 좌우하는 악기가 바로 베이스 드럼이기 때문이다. 이미 Ez2Dj에서 페달에 익숙해진 유저들도 상당수 있겠지만, 여전히 손이 아닌 발을 사용하는 베이스 드럼의 연주는 간단하지만은 않으므로 익숙해지기까지는 어느 정도의 수련이 필요할 것이다. 기본 박을 만들때도 빠질 수 없는 악기이고, 어느 정도로 플레이 레벨이 올라가면 베이스 드럼만을 가지고도 재미있는 연주를 할 수 있으니 반드시 익숙해지도록 노력하자.

7. 라이드 심벌 (Ride Cymbal)

역시 심벌류지만, 액센트를 주기 위한 용도보다는 하이햇과 비슷한 용도로 쓰인다. 상당히 맑고 청명한 음을 내기 때문에 사용에 따라서는 꽤 상쾌한 느낌을 줄 수 있는 악기이기도 하다.

8. 베이스 탐 (Bass Tom)

탐의 한 종류인 이 악기를 굳이 따로 뽑아낸 이유는, 드럼매니아에는 등장하지 않기 때문이다. 게임 내에서는 오른쪽의 로우탐에 대응하며, 스네어와 함께 사용하거나 저음으로 긴박한 분위기를 만들어낼 때 많이 사용한다.

드럼 연주의 기본은 베이스 드럼, 스네어, 하이햇

위의 세가지의 악기가 드럼 연주에서는 가장 기본이 된다. 사실상 나머지 악기들은 이 세 악기만으로 모자란 부분을 표현하고, 가끔은 이들과 조합하여 사용하고, 또 다른 특수한 용도에서 사용하게 되는 것일 뿐 기본적인 리듬을 만드는 데에는 이 세 가지만 있으면 된다. 물론 연주자의 취향에 따라서는 거의 1톤 트럭 하나에 들어갈 정도로 엄청난 분량의 드럼킷이 사용되는 경우도 있지만, 설사 그런 경우라고 하더라도 기본적으로는 이 세 가지로 충분하다. 결론이 뭐냐고? 연습에서나 실전에서나 가장 중요한 것은 이 세 악기의 기본리듬을 충실히 지켜가는 것이라는 이야기이다.

자, 이제는 연습을 해볼까?

기본적인 드럼킷에 대한 이해가 끝났다면 간단한 기본연습으로 들어가 보자. 필요한 준비물은 드럼스틱 한 조, 그리고 의자 두 개 뿐이다. 드럼스틱은 지하철 1호선과 3호선 종로 3가 역에서 내려서 어렵지 않게 찾아갈 수 있는 낙원상가에서 5,000원 내외의 싼 가격으로 구입할 수 있으니 아무거나 사도록 하고 (뭐, 여건만 된다면 비싼걸 산다 해도 말릴 이유는 없지만…) 의자는 집에 있는 의자 중 아무것이나 준비하도록 한다. 단, 의자 중 하나는 팔걸이가 있는 것이어야 한다. 그리고 두 아이템 모두 준비되었다면 의자에 앉아서 의자 등받이 부분을 하이햇으로 생각하고 의자 팔걸이 부분을 스네어라고 생각한 상태에서 연습하도록 한다. 물론 이를 대체해서 연습할 수 있는 장비가 있다면 적극적으로 활용하는 것도 좋을 것이다. 눈을 크게 뜨고 집안을 찾아보도록 하자. 그렇다고 냄비 뚜껑을 사용하라는 얘기는 아니니 오해하지 말도록. 가능하면 단단하면서 소리가 크게 나지 않을 만한 아이템을 찾아보도록 하자.



▲ 곡에 따라서는 스위칭이 편한 경우도 있지만 기본은 크로스이다

여기서 중요한 것은 반드시 왼손과 오른손이 크로스 되어야 한다는 것. 그래야만 가장 많이 연주하는 하이햇을 오른손으로 연주할 수 있기 때문이다. 혹자는 왼손잡이는 어쩌느냐며 반발할지도 모르지만, 라이드 심벌을 중심으로 연주하는 스위칭 주법 등을 생각한다면 오른손 단련을 위해서 크로스 포지션으로 연습하도록 한다.

연습을 시작합니다!

이제 연습을 위한 준비는 끝났다. 정리하자면, 어떤 것이라도 좋으니 하이햇의 위치와 스네어의 위치에 무언가를 놓고, 의자에 앉아서 오른발을 오락실에서 익숙한 베이스 드럼의 위치에 놓는 것이다. 그 다음은 아래에 나오는 악보를 참고해서 연습! 여기에 쓰인 드럼 악보의 경우, 맨 위가 하이햇(⊙), 중간이 스네어(○), 아래 부분이 베이스 드럼(●)이며 특별한 박자표가 없는 한 4/4박자로 연주해주면 된다. 일반적으로 사용하는 드럼보를 사용할 생각도 했지만, 어차피 탐 연주는 생략하고 있으므로 이 정도의 악보로도 별 무리는 없을 것이다.

악보1

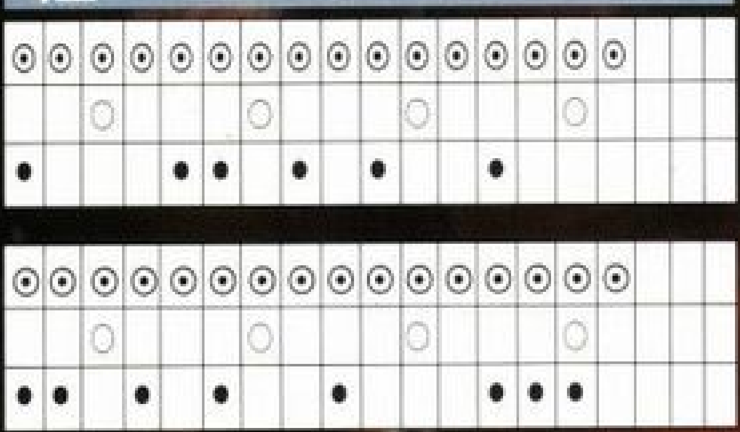
⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙			
		○				○				○				○				
●				●				●				●						

이 박자가 일단은 드럼 연주에서의 기본 박자이다. 3박자 등이 나온다면 얘기가 틀려지지만, 이 기본박자를 익혀 놓으면 드럼매니아에 나오는 거의 모든 곡의 기본은 마스터한 것이라고 보면 된다. 더 수준 높은 곡이라도 기본적으로는 이 박자에서 스네어나 베이스 드럼의 배치가 바뀌어 있는 정도이니, 먼저 이 박자를 몸에 익히는 것을 우선으로 하자. 또한 가능하면 매트로놈 등 박자를 알려줄 수 있는 도구도 있으면 좋다. 드럼 연주에서 가장 중요한 것이 바로 타임키핑이라고 하는 규칙적인 리듬을 가지는 연주인데, 리듬을 알려줄 만한 기구가 없다면 박자에 맞지 않는 연주를 하기 쉽다. 정 안되면 아무 가요라도 틀어놓고 박자에 맞추어 연습하길.

일단은 베이스 드럼 라인을 꾸민다음

기본 박의 연습이 끝났다면 다음은 베이스 드럼 라인을 연습해보도록 한다. 기본 박에서 베이스 드럼의 추가나 위치 조정은 드럼매니아에서도 아주 많이 나오는 노트 배치들인데다가, 조금만 몸에 익혀주면 베이스 드럼이 노트에 표시되지 않거나 간단하게 표시되는 곡들에서 자기 마음대로 베이스 드럼 라인을 넣어줄 수 있다.

악보2

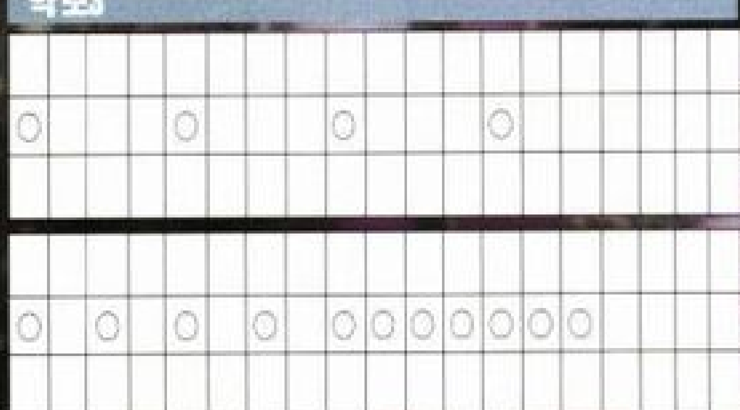


위와 같은 베이스 드럼 라인의 변화는 가장 간단한 예로, 기본적으로는 정박을 연주하면서 베이스 드럼의 위치를 바꾸어 주는 것 뿐이다. 어느 곡에서라도 가장 간단하게 줄 수 있는 변화가 베이스 드럼 라인의 변화이므로, 정박 연주를 하면서는 어느 박자에서라도 베이스 드럼이 들어갈 수 있도록 노력하자. 이 정도의 수련만 하더라도 리얼모드 정도는 어렵지 않게 클리어 할 수 있을 것이다 (사실 조금만 연습하더라도 드럼매니아의 리얼모드는 그다지 어렵지 않게 클리어 할 수 있다).

스네어로 임팩트를 주고

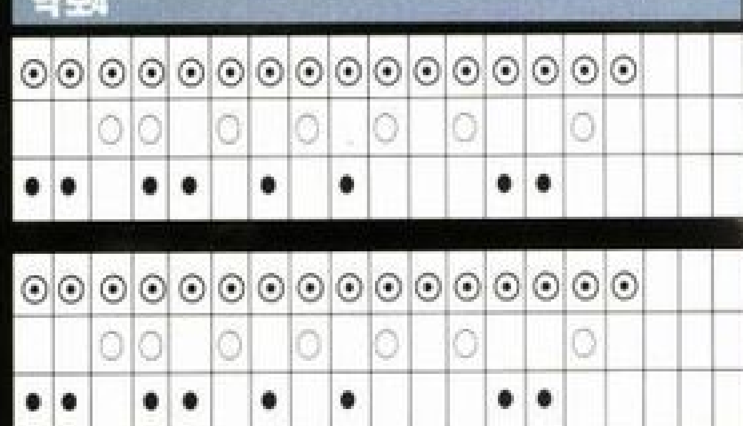
이제 스네어를 연습하도록 한다. 기본 리듬키핑에서 어느 정도 스네어 부분의 연습이 되어있을 것이라고 믿지만, 일반적인 곡에서 (특히 필인 부분에서) 가장 다양한 배리에이션을 지니는 부분이 바로 스네어이기 때문에 스네어의 경우는 독자적인 연습이 필요하다.

악보3



간단한 패턴이라구? 흠…드러머들은 하루에 이런 프레이즈들을 몇 시간씩 연습한다. 분명히 간단하기는 하지만, 그만큼 기본이 되는 프레이즈들인데다가, 드러밍에서 필수적인 스틱웍을 연습하는 데에도 좋다. 우습다고 생각한다면 다음 프레이즈로 넘어가 보자.

악보4

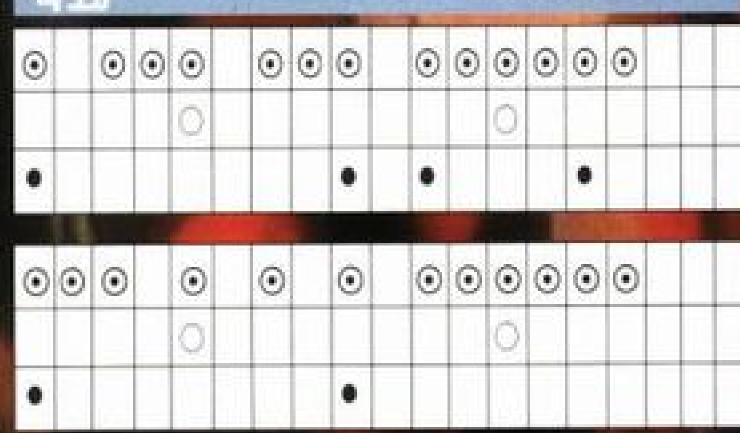


기본리듬에서 스네어의 노트 배치만 바뀐 프레이즈이다. 스네어만 사용할 때는 너무나 쉬웠겠지만, 하이햇과 베이스 드럼까지 들어가니 서서히 손의 꼬임을 느끼면서 좌절하고 있지는 않은가? 그대, 좌절하지 말고 일단은 이 프레이즈까지 끝내자. 그렇게만 한다면 드럼매니아에서는 그야말로 이런 저런 장난까지도 칠 수 있는 수준으로 올라갈 수 있을 것이다. 이 역시 베이스 드럼 연습 때와 마찬가지로, 기분에 따라 마음대로 스네어의 배치를 바꿀 수 있는 수준까지 연습하도록 한다.

하이햇을 연습해볼까요?

다음은 하이햇 주법이다. 이 게임에서는 하이햇 페달이 없기 때문에 하이햇의 오픈과 클로즈를 이용한 프레이즈를 만들어 주는 것은 어렵지만, 하이햇의 리듬을 바꾸거나 꾸밈음을 넣어주는 것 만으로도 임팩트를 줄 수 있다.

악보5



이번에는 오른손이 바빠지는 느낌일 것이다. 왼손과의 밸런스를 잘 맞춰가면서 연주하도록 하고, 어차피 왼손은 스네어를 연주하는 경우에만 사용하게 되므로, 연속해서 연주하는 프레이즈에서는 오른손과 왼손 양쪽을 재치 있게 사용해서 연주하도록 한다.

이제는 게임을 보자

그리고 보니 게임에 대한 이야기가 너무 부실하지 않았나 하는 생각이 들기도 한다. 물론 이 기획의 목적은 드럼 연주에 대한 전반적인 이해였지만, 게임에 관한 이야기 하나 없이 끝낸다는 것은 뭔가 석연치 않으니…게임에 관한 이야기도 잠깐 하고 넘어가도록 하자.

통체는 어떤 것?

일단은 드럼매니아의 통체에 대해서 짚고 넘어가도록 해보자.



▲ 통체는 이렇게 생겼다

상당히 존재감 있는 통체. 이제까지의 리듬액션 게임 중 처음으로 1인 플레이 전용의 통체로 만들어져 있다 (일반 게임센터에서 많이 찾아볼 수 없는 이유가 바로 1인 플레이 전용이기 때문이라고 한다). 위에서도 말했듯이 일반 드럼킷의 구성을 거의 그대로 따르고 있는 통체가 인상적. 참고로, 통체에 달려있는 드럼 패드는 일본의 「야마하」사의 것을 쓰고 있다. 원래 드럼을 만들고 있는 메이커의 패드이니 만큼, 느낌 등은 실제 드럼과 대단히 흡사한 느낌이다.

비기는 없단 말인가?

드럼매니아에도 물론 비기가 있다. 최근 들어 코나미의 리듬액션 게임들이 이런 저런 모드의 개발에 상당히 신경을 쓰는 흔적을 보이는데, 드럼매니아 역시 충실한 게임모드와 비기 등을 자랑한다.

게임모드와 비기 설명에 앞서서 몇 가지만 알아두도록 하자. 일단 각 커맨드는 편의상 숫자로 표시했으니 앞에 있는 각 드럼의 번호를 기억해 놓도록 하자. 또한 다른 커맨드들은 모드 선택 시나 첫 번째 스테이지 시작 전에 입력할 수 있지만, 익스퍼트 리얼의 경우는 모드 선택 시에만 입력할 수 있다.

드럼매니아 비기표

모드	커맨드	설명
하이스피드 모드	1211226	곡의 속도가 두 배로 올라간다
히든 모드	343436	마지막 박자에서 노트가 사라진다
미러 모드	223436	베이스 드럼을 제외한 모든 드럼의 헤더부분이 반대로 바뀐다
엑스퍼트 리얼 모드	1122343466	드럼매니아 최고의 난이도!

수록곡은?

Easy

제목	장르	난이도	BPM	MAX COMBO
PRACTICE				36
EYES OF KIDS	POPS BRITISH STYLE	♪	105	116
I THINK ABOUT YOU	90 YEAR'S ROCK	♪	113	169
CUTIE PIE DM MIX	POPS GUITAR	♪♪	105	204

Normal

제목	장르	난이도	BPM	MAX COMBO
EYES OF KIDS	POPS BRITISH STYLE	♪	105	116
I THINK ABOUT YOU	90 YEAR'S ROCK	♪	113	169
CUTIE PIE DM MIX	POPS GUITAR	♪♪	105	207
ONION MAN	FUSION	♪♪	113	243
GOOD TIMES	POPS AMERICAN STYLE	♪♪♪	103	231
SKA SKA No. 1	SKA	♪♪♪	140	180
HAPPY MAN	PUNK ROCK	♪♪♪	180	305
RIVER CROSSIN'	SAMBA	♪♪♪	145	297
HYPNOTICA	BIG BEAT	♪♪♪	135	266
WHEN I DREAM OF YOU	LOVE SONG	♪♪♪♪	64	321
ULTIMATE POWER	PUNK ROCK	♪♪♪♪	172	365
ACROSS THE NIGHTMARE	HARD PUNK ROCK	♪♪♪♪♪	300	521

Real

제목	장르	난이도	BPM	MAX COMBO
EYES OF KIDS POPS	BRITISH STYLE	♪♪♪	106	247
LOOK AT ME	FUNK	♪♪♪♪	120	310
SUNNY SIDE STREET	POPS JAPANESE STYLE	♪♪♪♪	120	393
I THINK ABOUT YOU	90 YEAR'S ROCK	♪♪♪♪	113	367
ONION MAN	FUSION	♪♪♪♪	113	387
SKA SKA No. 1	SKA	♪♪♪♪	140	361
CUTIE PIE DM MIX	POPS GUITAR	♪♪♪♪♪	105	305
HEAVEN IS A '57 METALIC GRAY	SWING ROCK	♪♪♪♪♪	190	439
CRUNCHY NUTS	FUSION	♪♪♪♪♪♪	140	364
ROAD FOR THUNDER	HEAVY METAL	♪♪♪♪♪♪	207	497
RIVER CROSSIN'	SAMBA	♪♪♪♪♪♪♪	145	628
HAPPY MAN	PUNK ROCK	♪♪♪♪♪♪♪	180	438
DEPEND ON ME	SWING ROCK	♪♪♪♪♪♪♪♪	135	592
WAZA	FUSION	♪♪♪♪♪♪♪♪	140	516

Expert Real

제목	장르	난이도	BPM	MAX COMBO
EYES OF KIDS	POPS BRITISH STYLE	♪♪♪	106	365
LOOK AT ME	FUNK	♪♪♪♪	120	
SUNNY SIDE STREET	POPS JAPANESE STYLE	♪♪♪♪	120	
I THINK ABOUT YOU	90 YEAR'S ROCK	♪♪♪♪	113	
ONION MAN	FUSION	♪♪♪♪	113	
SKA SKA No. 1	SKA	♪♪♪♪	140	
ULTIMATE POWER	PUNK ROCK	♪♪♪♪	172	500
ACROSS THE NIGHTMARE	HARD PUNK ROCK	♪♪♪♪♪	300	700
CUTIE PIE DM MIX	POPS GUITAR	♪♪♪♪♪	105	
HEAVEN IS A '57 METALIC GRAY	SWING ROCK	♪♪♪♪♪	190	
CRUNCHY NUTS	FUSION	♪♪♪♪♪♪	140	
ROAD FOR THUNDER	HEAVY METAL	♪♪♪♪♪♪	207	
RIVER CROSSIN'	SAMBA	♪♪♪♪♪♪♪	145	
HAPPY MAN	PUNK ROCK	♪♪♪♪♪♪♪	180	
DEPEND ON ME	SWING ROCK	♪♪♪♪♪♪♪♪	136	
WAZA	FUSION	♪♪♪♪♪♪♪♪	140	
MEDLEY	???	???	???	???

멋진 드럼 연주를 들을 수 있는 음반들

이제 슬슬 드럼의 세계에 눈을 떠가고 있는가? 그대? 그리고 드럼 소리만 들으면 조금이나마 가슴이 떨리는가? 그렇다면 이제 멋진 드럼소리를 들을 수 있는 음반 몇 장을 소개한다. 모두 음악 역사상 길이 남을만한 음반들이니 제대로 된 드럼 소리를 듣고싶다면 반드시 한 번은 들어보도록 하자. 참고로 앨범들의 경우는 어느 레코드점에 가더라도 쉽게 구할 수 있을 것이다. 그래서 꽤 많은 명반들을 포기해야하는 아픔이 있었지만...

...And Justice for All (Metallica)



현재까지도 헤비메틀 음악계를 이끌어 가는 거성이라고 불리는 메틀리카가 88년에 내 놓은 앨범으로, 단순히 달리기만 하는 인상이 아닌, 앨범 곳곳에서 들을 수 있는 변박자들이 인상적인 앨범이다. 이 밴드의 드러머인 Lars Ulich는 특히 베이스 드러밍에서 뛰어난 능력을 보여주는데, 네 번째 곡인「One」에서는 그의 드럼 인생 사상 최고의 명연이라고 할 수 있는 베이스 드럼 6연타 부분이 등장한다. 이는 두 개의 베이스 드럼을 양 발로 쉴 새 없이 밟아대는 연주.

Toto Ⅳ (Toto)



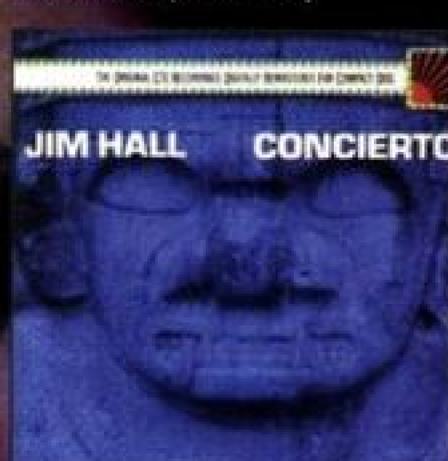
세계 최고 수준의 스튜디오 세션맨 다섯 명이 모여서 만들었던 밴드, Toto의 최고작이라고 불리는 앨범이다. 얼핏 듣기에, 드러머인 Jeff Pocaro의 연주는 아무나 할 수 있는 것 처럼 들리지만, 「Rossana」와 같은 곡에서 들려주는 감각적인 하이햇 연주는 지금 들어도 감동감동. 물론「Afraid of Love」같은 질주감 있는 곡들도 좋다. 앨범 전체가 버릴 것 하나도 없이 잘 되어있는, 죽기 전에 꼭 한번은 들어봐야할 명반.

Greatest Hits Live (Journey)



80년대 초반을 그들의 것으로 장식했던 명 밴드, Journey의 라이브 앨범이다. 이들의 인기나 연주력이 최고에 도달해있던 82년과 83년의 라이브 실황인 만큼, 모든 세션의 연주가 불을 뿜는다는 느낌이 들 정도로 뛰어나다. 특히 드러머인 Steve Smith의 연주는 기본적으로는 밴드에 충실하면서도 자신의 색깔을 최대로 보여주는 명연. 그 중에서도 주목할만한 곡은 첫 곡인「Don't Stop Believing」. 여러 가지의 탐과 스네어를 교묘하게 사용한 기본 리듬이 묘한 느낌을 주는 곡으로, 지금까지도 드럼을 이야기할 때 빼놓지 않는 곡이다.

Concierto (Jim Hall)



재즈 기타리스트인 Jim Hall의 최고작 중 하나라고 불리는 음반. 이 음반에서 드럼을 맡고 있는 연주자는 Steve Gadd. 「4way Independence」라는 독자적인 주법으로 유명한 사람이다. 간단하게 설명하자면 양손과 양발, 즉 네 방향에서 각각 다른 리듬을 만들어 낸다는 연주 방법으로, 현재까지도 많은 드러머들에게 영향을 미치고 있는 주법이다. 참고로 이 사람은 명 기타리스트 Eric Clapton의 내한 공연에서도 드럼을 맡았다.

Images & Words (Dream Theater)



우리 나라와 일본에서 유난히도 많은 인기를 누리고 있는 프로그레시브 헤비메틀 밴드, Dream Theater의 두 번째 앨범이다. 전편에 걸쳐서 드러머인 Mike Portnoy의 현란한 변박과 더블 베이스 드러밍이 정신을 빼놓는 멋진 앨범으로, 한 음악 평론가는 '무덤까지 가지고 가고싶은 앨범'이라고 표현했을 정도. 특히 세 번째 곡인 'Take the Time'이나 다섯 번째 곡인 'Metropolis Pt. 1'은 꼭 들어보길 바란다.

이제 드럼매니아는 그대 손 안에!

이 정도만 연습하더라도 드럼매니아의 모든 곡들은 쉽게 깰 수 있을 것이다. 개인적으로는 익스퍼트 리얼의 긴박감도 좋지만, 놀면서 자기만의 리듬을 만들 수 있는 노멀 모드를 더욱 추천하고 싶다. 단언컨대, 위의 가이드대로 열심히 연습만 한다면 몇 천 번을 플레이해도 지루하지 않을 게임이 바로 드럼매니아이다. 또한 이렇게 연습하다 보면 곡에서 드럼만 찾아서 즐기는 것도 가능해 질 것이다. 그 동안 그냥 멜로디만 들어왔던 노래들에서 얼마나 멋있는 드럼 라인이 있었는지를 알아내는 재미 역시나 만만치 않을 것이다.

사실, 하고 싶은 말은 너무나 많았지만, 특히 드럼을 연주하기 위해서 기본적으로 배워야 할 타임키핑이나 기본 연습 등에 대한 설명 미비가 무엇보다도 걸린다. 하지만 위에서 얘기한 정도만으로도 일반 유저들의 드럼매니아 플레이에는 많은 도움이 될 것이라고 생각하는데다가, 여기에서 더 나아가면 게임잡지인지 음악잡지인지가 애매해질 우려가 있을 듯 해서, 눈물을 머금고 여기서 끝내기로 한다. 여러분의 드러머 인생을 위해, 그리고 어택을 위해!!!

나가면서

이제 마치는군요. 마치면서 드는 생각입니다만, 앞에서 이야기했던 리듬액션과 음악게임의 분류 있죠? 약간은 수정해야 할 것 같은 느낌이 듭니다. 아직 약간의 부족함이 있기는 하지만, 드럼매니아는 별도의 연주 게임이라는 장르로 분류하는 것이 좋지 않을까 하는 생각이네요. 분명 리듬, 하모니, 멜로디라는 음악의 세 요소를 모두 자신이 만들어 나가는 음악게임이라고 말할 수는 없겠지만, 연주라는 면에 있어서는 지금까지의 어떤 게임보다도 충실하게 재현되고 있으니 말입니다. 그리고 보니…맨 앞의 이야기에도 수정이 필요하겠군요.

음악 관련 게임들은 크게 리듬액션과 연주 게임으로 나눌 수 있겠습니다. 지금은 드럼매니아 이외에 연주의 매력을 즐기게 해줄 수 있는 게임이 없지만, 앞으로는 서서히 늘어나서, 더 많은 유저들에게 연주의 기쁨을 줄 수 있었으면 합니다.

Top Game Ranking

플레이스테이션 Top 10

1 바이오 하자드 3

ADV/캡콤/9월 22일/6,800엔



담당자 멘트

초 기대작인 아크 더 래드 3가 발매하자마자 2위로 올라섰지만 아쉽게도 바이오 하자드 3의 아성에는 못 미치는 것 같습니다. 아마 발매된지 얼마되지 않았기 때문인 듯한데…. 역시 바이오 하자드의 인기는 여전한 것 같습니다. 꾸준히 인기를 얻고있는 음악게임의 대표주자인 댄스 댄스 레볼루션 2nd eMIX가 5위로 떨어지긴 했어도 아직까지 순위에 진입되어 있네요.

2 아크 더 래드 3
RPG/SCEI/10월 28일/6,800엔



3 듀프리즘
A·RPG/스퀘어/9월 14일/5,800엔

4 크로노 크로스
RPG/스퀘어/11월17일/6,800엔

5 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMIX
S·RPG/코나미/8월 26일/5,800엔

6 프론트 미션 3
S·RPG/스퀘어/9월 2일/6800엔

7 크로노 트리거
RPG/스퀘어/11월 2일/ 4,800엔

8 위닝 일레븐 4
SPT/코나미/9월 2일/5,800엔

9 톨네코의 대모험 2
RPG/춘소프트/9월 15일/6,800엔

10 죠죠의 기묘한 모험
ACT/캡콤/9월 14일/5,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 리바이브

ADV/데이타 이스트/10월 28일/6,800엔



담당자 멘트

이번 달에는 아쉽게도 많은 수의 소프트가 나오질 않아서인지 그다지 큰 폭의 변화를 보이고 있지는 않지만 데이터 이스트의 리바이브와 메사이아의 랑그릿사 밀레니엄이 발매되자마자 각각 1,2위로 등장하였습니다. 그리고 아직까지 높은 인기를 얻고 있는 블랙 매트릭스 AD는 3위로 떨어졌네요.

2 랑그릿사 밀레니엄
S·RPG/메사이아/11월 3일/5,800엔



3 블랙 매트릭스 AD
SLG/NEC/9월 30일/6,800엔

4 J리그 프로축구 클럽을 만들자
격투액션/남코/99년 8월5일/5,800엔

5 소울칼리버
SS/ADV/NEC IC/7월 29일/7,200엔

6 위드 유 -바라보고 싶어-
SS/ADV/NEC인터체널/7,200엔

7 프로야구팀을 만들자
SLG/99년 8월5일/5,800엔

8 신 일본 프로레스링 투혼열전 4
ACT/토미/9월 2일/6,800엔

9 댄싱 블레이드 천방지축 도천사!! -TEARS OF EDEN- 완전판
인터랙티브 애니메이션/코나미/9월 30일/5,800엔

10 버추어 파이터3tb
격투액션/세가/98년 11월 27일/5,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 오우거 배틀 64

N64/S.RPG/퀘스트/7월 14일/7,800엔



담당자 멘트

로봇 대전 64가 드디어 발매되었습니다. 그 인기는 바로 2위로 진입한 것이 입증시켜주네요. 하지만 최고의 작품인 오우거 배틀 3 앞에서는 무리인가 봅니다. 과연 다음 달엔 역전이 가능할 것인지 기대해 봅시다. 원백은 아쉽게도 5위로 추락. 그외에는 여전히 소프트 부재 현상을 보이고 있네요.

2 로봇대전 64
S·RPG/반프레스토/10월 28일/7,800엔



3 실황J리그 퍼펙트 스트라이커 2
스포츠/코나미/99년 7월 29일/7,200엔

4 마리오 골프 64
SPT/닌텐도/6월11일/6,800엔

5 원백
ACT/코에이/9월 24일/7,800엔

6 닌텐도 올스타 대난투 스매쉬 브라더스
ACT/닌텐도/99년 1월 21일/5,800엔

7 실황 파워풀 프로야구 6
스포츠/코나미/99년 3월 25일/7,800엔

8 젤다의 전설 -시간의 오카리나
RPG/닌텐도/98년 11월 21일/ 6,800엔

9 유희왕 듀얼 몬스터즈 2
GB/ETC/코나미/7월 8일/4,500엔

10 신세기 에반겔리온
ACT/반다이/6월 25일/6,800엔

: 지난달과 동일 / : 새로 순위 진입 / : 지난달보다 내려감 / : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 1999년 11월 1일 ~ 11월 25일

■ 조사 방법: 게임파워 99년 11월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 철권TT
격투액션/남코



담당자 멘트
아케이드는 EZ2DJ, 펌프 잇 업과 같은 순수 국산 게임이 활기를 띠는 반면에 다른 쪽은 이렇다 할 큰 변화를 보이지 못하며, 철권TT와 KOF 99의 1위 쟁탈전만 계속되고 있습니다. 그런 와중에서도 음악게임들은 전부 호조를 보이고 있네요. 하지만 비트매니아의 인기는 이제 식어가고 있는 듯 합니다.

2 더 킹 오브 파이터즈 99
격투액션/SNK



3 크레이지 택시
레이싱/세가

4 드럼 매니아
음악 게임/코나미

5 댄스댄스 레볼루션
리듬액션/코나미

6 EZ2DJ
리듬액션/어뮤즈월드

7 철권3
격투액션/남코

8 펌프 잇 업
리듬액션/안다미로

9 비트 매니아 포스믹스
리듬액션/코나미

10 좀비 리벤저
액션/세가

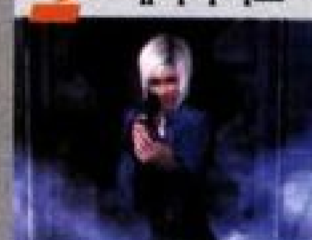
기대 소프트 Top 10

1 셴무
DC/프리/세가/12월 29일/6,800엔



담당자 멘트
드래곤 퀘스트의 발매일이 연기되어 버렸습니다. 정말 에닉스는 무슨 생각을 하는 건지…. 이 작품의 연기를 틈타 패러사이드 이브 2가 2위를 차지했네요. 주목할 것은 셴무의 발매일이 드디어 결정되었다는 것입니다. 그 여파로 당당히 기대순위 1위를 지켰네요. 그 외에는 이미 랭크되어 있던 작품들의 치열한 순위 다툼이 있었습니다.

2 패러사이트 이브2
PS/RPG/스퀘어/미정



3 드래곤 퀘스트 7
PS/RPG/에닉스/겨울 예정

4 바이오 하자드 코드 베로니카
DC/ADV/캡콤/99년 겨울 예정

5 그랜트리스모 2
PS/레이싱/SCEI/12월 7일/미정

6 철권TT
PS2/격투액션/남코/미정/미정

7 테일즈 오브 이터니어
PS/RPG/남코/미정/미정

8 데드 오어 얼라이브2
DC/격투액션/테크모/금년예정/미정

9 레전드 오브 드라군
PS/액션RPG/SCEI/겨울예정/미정

10 크레이지 택시
DC/RAG/세가/1월 27일/5,800엔

가장 갖고 싶은 게임관련 상품은? Top 10

1 파이널 판타지 피규어, 목걸이 관련



23%

2 캐릭터 피규어



18%

담당자 멘트
의외로 파이널 판타지 관련 캐릭터 상품들이 인기였습니다. 2위에 올라간 캐릭터 피규터는 종류에 관계없이 높은 인기를 얻고 있네요. 그리고 3위에 올라간 건담. 각각 4, 5위에 랭크된 것들 역시 모두 높은 인기를 얻고 있는 상품들입니다. 그밖에 기타에는 게임 설정집 등 다양한 답변이 접수되었습니다.

3 건담 프라모델 10%

4 카드 캡터 사쿠라 관련 8%

5 피카츄 6%

기타 철권 달력, 루로우니 켄신, 설정집이나 일러스트집 시리즈, 영웅담

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

★밀레니엄 특집★

파워 나침반

S

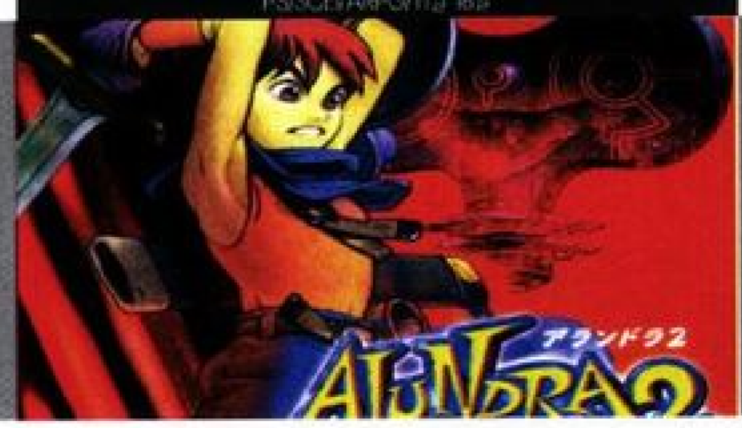
N

이번 호에는 특별히 20세기가 저무는 것을 기념하여 지난 몇 년간의 추이를 기종별로 짚어보는 '밀레니엄 리뷰'로 프리 리뷰를 대신해 보았다. 게다가 이번 달은 12월의 20여개에 달하는 A, B급 타이틀 러시를 암시라도 하듯이 조용한 한 달이다. 그리 커다란 타이틀도 별로 눈에 띄지 않기 때문에 옛날 게임들을 돌아보려면 지금이 기회다!!

아래쪽 있는 등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열 한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입여부'가 아닌 '플레이여부'.

A. 아란드라 2

PS/SCEI/ARPG/11월 18일





「야수는 배가 고파도 절대 풀을 뜯지 않는다」라는 말처럼 아무리 게임이 고파도 B급 이하의 게임은 철저히 배격하는 사나이. 「야수는 절벽은 먹이를 놓치지 않는다」라는 말처럼 한 번 선택한 게임은 극에 다다르고야 마는 사나이. 버파4가 나오지 않아 세상에서 가장 고독한 사나이. 군 입대를 앞두고 한없이 방황하는 사나이. 사랑이란 어휘이 보이는 가슴아픈 정열이라고 생각하는 사나이. 별이 외로워 부어잡고 벽치는 사나이….

GO, GO, GO! : 대전 격투, 액션, 음악게임

Speciality : 버파 시리즈, 실황 야구, 음악게임 전반

Sanai Wolf

얼마전 입수한 체험판을 해보고 여러모로 실망을 했었는데…. 정식판이 발매되었고 많은 변경이 있었지만 여전히 실망도를 낮추어 줄만한 요소는 찾아볼 수 없었다. 컨트롤러의 조작 미스로 시점이 돌아가 버리는 것은 상당히 거슬렸으며 본격적이지도 않은, 그리고 재미있지도 않은 개그 시나리오도 별로 호감이 가지 않았다. 분위기 쇄신이라고 말하기에는 너무나 어색한, 전작과는 판이하게 달라진 분위기. 왜 꼭 아란드라의 후속편으로 발매해야 했는지 이해하기 힘들다. 그·리·고, 일본어를 모르는 유저가 공략집 없이 이 게임을 접했을 때 어떤 느낌이 들까하는 것이다(솔직히 일본 게임에 일본어가 나오는 것이 단점이라고 말하기 힘들지만…).

3



한 때는 열혈 게이머라고 자부했으나 나이가 들면서 복잡한 시스템의 게임과 난이도가 높은 게임은 기피하고 있다. 좋아하는 게임은 캐릭터성이 높고 텍스트의 양에 비해 플레이 시간이 적은 게임으로 간단히 비주얼 노벨계의 게임이나(사운드 노벨이 아니다!) 미소녀 게임, 그리고 장르로는 커맨드식 어드벤처를 좋아한다.

GO, GO, GO! : 미소녀 게임

Speciality : 디자이어

프리티 사미

골 아픈 퍼즐로 많은 게이머들의 인내 테스트용으로 자주 사용되었던 아란드라의 후속작. 전작과는 상당히 다른 면모를 보여준다. 일단 시대가 시대인 만큼 전작의 2D를 벗어나 캐릭터를 포함한 모든 것이 폴리곤으로 그려졌으며, 시점의 변화도 자유롭다. 또한 호화 성우진이라 추측되는(아직 엔딩을 보지 못해서…) 음성 연기와 3D를 이용한 다양한 연출, 그리고 어딘지 모르게 개그적인 요소를 담고 있는 스토리 등(아니! 아니! 이건 확실히 개그야) '이 것이 과연 그 아란드라의 후속작인가' 하는 생각이 들게 한다. 그리고 시도 때도 없이 배경이 돌기 때문에 3D 멀미나, 방향치인 사람은 절대로 손대지 말 것. 뭐 30분 동안 헤매다가 시작 지점으로 돌아와 버려 좌절하고 싶다면 굳이 말리지는 않겠다.

5



밴테와 오타쿠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 세상에 잘 드러나지 않는 게임들을 골라 즐기며 높은 난이도의 게임을 싫어한다. 대전 액션과 엔파에는 엄청 약한 면모를 보인다. 한 번 마음에 든 게임은 대사를 외울 때까지 하고 또 하는 스타일. 자신이 하지 않는 게임은 정보만 잔뜩 수집하고 해보지는 않는 요상한 취미가 있다.

GO, GO, GO! : RPG, 어드벤처, 퍼즐

Speciality : 유구환상곡 시리즈, FF5, 아머드 코어 시리즈

防塵

어설픈 폴리곤이 얼마나 추한 것인가를 극명하게 보여주는 졸작. 굳이 그래픽 지상주의자가 아니라도 눈살이 찌푸려진다. 무언가 다른 게임과 차별적으로 보이는 것은 눈곱만치도 찾아볼 수 없다. 스토리가 뛰어난 것도 아니며 조작성이 좋은 것도 아니다. 그렇다고 새로운 시도를 한 것도 아니며 재미있는 보너스 요소나 잔재미가 있는 것도 아니다. 스탭진이 어떤 슬로건아래서 이런 게임을 만들었는지 의심스럽다. 더욱이 이벤트 화면과 액션 화면에서의 폴리곤 그래픽이 다른 것을 보면 한심하기까지 하다. 요즘 시대에 이러한 게임이라면 당연히 범작 이하. 리뷰작에 이것을 고른 것 자체가 실수였다. 만일 당신이 최근에 성검전설이나 듀프리즘을 플레이하고 있었다면 절대로 눈길도 주지 말길! 가뜩이나 좋지 않은 게임 더 나빠 보인다.

1



그의 정체를 아는 사람은 아무도 없다. 단지 이름만 알고 있을 뿐. 오직 밝혀진 사실은 절대로 자신이 맡은 공략을 스스로 하지 않고도 원고를 마감 짓는다는 것. 그 어떤 상황이라도, 그리고 어떤 난해한 공략이라도 마감 1 시간 전에 털고서는 초필살 어빌리티를 지니고 있다. 언제나 그의 마감 후에는 근처의 게임 기자들이 폭초가 되어 일곤 한다. 과연 그의 정체는….

GO, GO, GO! : SLG, 레이싱

Speciality : 파이어엠블렘, 세가랠리 2, VF3

원고 마스터 K

폴리곤으로 그려진 아름다운 세계가 마음에 든다(나름대로 동화적인 색감이 좋다). 서정적인 음악도 흥얼거리기 좋다. 간만에 어딘가 순수한 게임을 플레이했다는 기분. 전작에서도 느껴진 것이지만, 젤다의 전설과 랜드스토커를 적절히 섞어놓은 기분이다. 하지만 위의 두 작품에 미치지 못하는 것이 사실. 단순한 동작의 반복과, 전형적으로 쏟아지는 퍼즐 그리고 어느 정도 뻔한 스토리 전개가 눈앞에 펼쳐졌다. 게다가 강제로 진행되는 선택문이란…. 움짐임은 마치 얼음위를 움직이는 EA스포츠의 PC게임 같았고, 조금 몰입할 때쯤이다 등장하는 '로딩'이라는 검은 화면은 흥을 깨기에 충분했다. 하지만, 동화적이고 가벼운 이야기를 좋아하는 사람에게는 권하고 싶다(라지만 다른 잘 만들어진 게임도 많기에 조금 꺼려진다).

5



게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 장르에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 취향이 원래대로 돌아와 레이싱의 세계에서 헤어 나오지 못하고 있다.

GO, GO, GO!: 레이싱 게임, 정통 RPG, 음악 게임

Speciality: DQ5, Ez2DJ, 데이토나 시리즈

떠돌이

2D에서 한 단계 업그레이드되어 보다 잘 만들어진 느낌을 받을 수 있고 시작부터 보게 되는 코미디는 웃음을 자아낸다. 하지만 역시나 짜증나는 트랩과 퍼즐. 물론 의외의 캐릭터 폴리곤이나 맵 텍스처들은 깔끔하게 잘 만들어져 있어 뭔가 발전한 느낌을 준다. 하지만 더 이상은 없다. 어째서 고래 따위가 봉인의 도구인 것이냐? 도리어 반문만 늘게 된다. 잘못하다간 삶의 태도가 바뀌어 버릴지도 모른다. 난 왜 이러고 있지? 내가 어째서 이 게임을 해야하지? 이런 반문을 자꾸 하다보면 자꾸 점수가 떨어질 수밖에 없다. 그래서 5점!

5

B. 마벨 VS 캡콤

PS/캡콤/대전 격투/11월 7일



아케이드 게임 매니아로서 정말 이 따위의 이식도를 보인 게임은 처음이다. 우선 2D 대전에서 치명적인 결점으로 작용하는 '프레임 삭제'. 이것만으로도 정말 할 말이 없을 만큼 처참하다. 에어리얼 콤보인지 순옥살인지 구분이 안 될 정도라면 어느 정도의 프레임 삭제인지 짐작이 가는가? 하지만… 도트튀고 프레임 짤린 에어리얼 콤보라도 나름의 맛이 있고, 마벨 VS 스파의 이식도에 비해 일취월장한 점. 그리고 아케이드 그 기분 제대로 우려낸 점. 크게 인정하여 짠 점수를 주지는 않을 방침. 보시는 대로~

7

이 게임을 처음 보았을 때의 느낌은 나름대로 잘했군… 이라는 결론이었다. 하지만 플스용을 해보고 아케이드에서 해보면 확실히 무언가 다른 점을 느낄 수 있다. 아케이드의 속도감 넘치는 대전은 찾아 볼 수 없고, 과감히 프레임 삭제를 감행하면서까지 이 게임을 플스로 발매해야 했는가도 의문마저 들게 하였다. 플스가 팔리긴 많이 팔렸나보다. 나오지 말아야 할 게임까지 나오는 것을 보면. 그래도 플스로 이 정도까지 이식한 캡콤의 성의와, 이렇게 발매하고도 살아남기를 바라는 캡콤의 용기에 경의를 표하며 점수는 후하게 준다.

6

언제 나온다던 소리 소문도 없이 나온 타이틀. 일단 이식된 자체만으로도 좋은 점수를 줄 수 있다. 마벨 VS 스파 때 우리는 PS에 얼마나 절망했던가!! 로딩도 참아줄 만하다. 많은 리뷰어들이 프레임이 대량 삭제되어 실망이라는 이야기를 하던데 실제로 그렇다. 하지만 그것이 마이너스 요소임은 인정하지만 그렇게 좌절적인 요소라고는 생각하지 않는다. 그러나 도트가 너무도 지저분하게 될 때는 어쩔 수 없이 얼굴을 찡그리게 된다. 대전 자체는 재미있게 즐길 수는 있으나 오락실을 생각하고 하면 절대 안 된다. 그리고 한 가지 더. 느낌 탓인지는 모르겠지만 커맨드 입력이 상당히 잘 들어간다. 즉 조작성은 좋다는 뜻.

6

역시 2D 대전 게임에서 처음에 관심이 가는 것은 로딩시간. 캐릭터 선택 로딩에 8초, 캐릭터 선택 후에 로딩에 9초가 소요된다. 하지만 역시 게임에 들어가 보면, 과감한 프레임 삭제로 플레이어를 놀라게 한다. 그러나 게임을 하는데 별 지장은 없어 보이는 듯. 하지만 이 게임을 처음 접하는 사람이 PS판으로 시작한다면 무리가 있을 것 같다. 터보를 켜고 에이리얼 콤보를 하려하면, 굉장히 순식간에 스크롤이 일어나고, 또한 프레임 삭제로 괴로워지기 때문이다. 그래도 가정용인지라 커맨드 입력이 너그러워진 것은 장점. 플스 패드로도 쾌적하게 기술을 넣을 수 있다. 슈퍼 히어로들의 격돌인지라 많은 캐릭터로 팀을 짜볼 수 있고(있을 뿐) 서브 캐릭터의 등장도 즐겁다. 하지만 다음날 게임센터에 있는 이 게임을 본 뒤로는….

6

상당히 이식이 잘 되어 있다. 로딩도 빠르고 새턴판이나 드캐판에 비해서 뒤지는 점은 없지만 아쉽게도 프레임이 많이 삭제되어 있다. 황당한 것은 공중 콤보를 날리면 캐릭터들이 클로즈 업되는데 이때 캐릭터 디자인의 도트가 다 보인다. 아주 환히… 이것 하나만으로도 공중콤보가 하기 싫어지는 '공중콤보기피현상'이 발생하며 갑자기 이 게임의 인식이 나빠지기 시작한다. 물론 잘 만들었다는 것은 인정하지만 격투 게임에서 중요하다고 할 수 있는 프레임이 삭제된 것에는 정말 할 말이 없다.

6

C. 일격-강철의 인간

PS/반다이/육성ACT/11월 2일



무엇인가 격투액션 게임에서 벗어난 느낌을 받았다. 특히 전혀 긴장감이 느껴지지 않는다. 공격이 들어오면 가드나 반격 외에 다른 부가적인 대처법이 없어 말 그대로 싱겁다는 느낌뿐이다. 조작감은 실사 스트리트 파이터 수준. 아니나 달라 다시 확인한 이 게임의 장르는 다행히도 대전격투가 아닌 '육성 ACT'. …격투가 자기 자신의 길이 아님을 스스로 인정해버리는 황당한 주인공은 아무리 봐도 절대 남자의 도리라고 생각되지 않는다. 동네 아줌마의 포즈까지 모션캡쳐 했을 만큼 제작에 신경을 쓴 것 같지만(시미: 아줌마가 아니라 인기 성우 미야무라 유코님이십니다) 게임의 전체적인 완성도는 '쓰레기'를 간신히 면한 수준.

4

쓰러지는 조작감에 뒤틀리는 밸런스. 그리고 유저를 철저히 무시하는 그래픽. 하지만 단점은 그것뿐이다. 요즘 너무 캐릭터성에만 치중한 게임을 보다 이 게임을 보니 신선하다 못해 산뜻하다. 상대의 공격을 반격하고, 안면에 일격을 날리는 기술이나, 상대의 기술을 카운터로 맞받아 포인트를 따낼 때의 쾌감. 그 무엇으로도 형용할 수 없는 재미를 가지고 있다. 그리고 이 게임의 백미라 할 수 있는 육성 모드! 정말 최고다! 중간 중간의 죽여주는 이벤트(70년대에도 이런 대사는 쓰지 않았다). 반다이니까 이런 게임을 만들었지 다른 제작사는 엄두도 낼 수 없는 완성도. 정말 반다이가 일부러 의도하지 않고는 나올 수 없는 게임성을 가지고 있다. 자신이 사나이라고 생각한다면 반드시 플레이해봐야 될 게임

7

하하…. 기가 찬다. 액션 게임을 즐기기 위해 이 게임을 사려고 생각한다면 절대로 사지 말 것을 권한다. 이것은 뭐랄까…그냥 구경거리다. 시대착오의 미학이랄까? 그런 것을 강조한 소프트이다. 게임에 대한 자세한 정보를 전달해 줄 수 없는 점은 미안하게 생각하지만 게임의 전반적인 인상은 위의 소프트 표지 그림이 대변해 준다. 경파 소프트 매니아들에게는 반드시 도움이 되는 소프트일 것이다. 하지만 게임적인 재미는 지난달의 「라면교」와 마찬가지로 절대로 떨어지기 때문에 게임을 하려고 사지 말 것. 뭐 위의 사이 같은 사람들처럼 모 성우 하나 보려고 사는 사람들은 사도 좋겠지…. 하지만 개인적으로는 절대로 권하고 싶지 않다.

2

이것은 보통의 격투게임을 하고자 하는 사람은 구입해서는 안된다. 물론 이 게임을 접하게 되면 극진 가라데의 오묘함을 체험할 수 있다. 하지만 그뿐. 대전으로서의 긴장감은 상당히 떨어진다. 그래도 오프닝에서 J-힙합을 배경으로 보여지는 '남자의 냄새'는 당신을 끌어들일지도 모른다(실로 피해자가 있으니 그의 이름은 SM). 보통의 육성모드와는 격을 달리하는 스토리 모드가 이 게임의 의의. 실사와 폴리곤의 조화로 가라데 도장의 분위기를 잘 나타내고 있다. 하지만 역시 그뿐. 플레이 후에 밀려오는 무력감은 마치 플레이어 자신이 몸소 뛰어다니지 않았나 하는 의구심을 갖게 한다(사실 웃고 즐기는 동안 힘이 빠진 것일지도). 가라데 격투가의 데이터를 콜렉션을 하고 싶거나, 허약한 친구에게 '남자란 이런 것이다'를 보여줄 때 사용하면 좋은 소프트. 제작팀의 투혼이 느껴진다.

3

불타게 하는 사운드와 음성으로 시작부터 게이머를 각성시킨다. 특히 데이트 장면까지 모션 캡처를 사용하는 섬세한 배려를 느끼게 하는 반다이의 야심작. 우선 훈련을 통해 얻어지는 능력치를 이용해서 시합에 도전하는데, 능력치도 중요하지만 결국 필요한 것은 상황판단력. 공격을 할 것인가, 방어를 할 것인가, 반격기를 사용할 것인가 등의 상황이 주어져 실제로 가라데를 하는 느낌을 제공한다. 대전시 가장 중요한 것은 다름 아닌 카운터. 이것을 잘 노리는 것이 승부의 관건이다. 폴리곤이 거칠게 표현된 것과 게임 내의 개연성 문제가 조금 지적되는 부분이긴 하지만 전체적인 완성도는 '반씨네에서 만든 것치고는'. 괜찮은 편.

6

D. 사일런트 보머

PS/반다이/액션/11월 2일



반다이 리뷰 제 2탄. 푸훗. 3D 봄버맨인가? 봄버맨에서 따온 것 같은 모티브. 하지만 제법 참신한 맛도 있고 엔딩 한 번은 지루하지 않게 보게 해 줄 만큼의 재미도 있다. '폭탄'이라는 소재의 특성을 좀 더 살려주었더라면… 하는 아쉬움도 남는데…. 긴박감, 스릴을 느끼기가 힘들기 때문이다. 허허… 반다이의 게임에 이 정도의 관심을 가진 것이 얼마 만인가. 반다이도 발전하는 구나… 신기할 따름.

7

요즘 들어 반다이의 행각에 심히 의심이 간다. 각종 캐릭터 게임과 로봇대전 시리즈의 전기종 발매로 돈독이 단단히 올랐나 싶더니 이런 오리지널 게임도 만들고…. 역시 세상은 오래 살고 볼일인가 보다. 반다이답지 않게 제대로 만들려고 노력한 티가 곳곳에서 발견된다. 하지만 역시나 요즘 3D 게임의 화려한 그래픽을 많이 접해서 그런지 그래픽만으로는 게임을 사고 싶다는 욕구가 전혀 들지 않는다. 그렇다고 인기 게임의 후속작인 것도 아니고, 일본에서 적극적으로 홍보를 한 것도 아니고, 게다가 제작사가 반다이인 만큼 사려고 하다가도 한번 멈칫하게 된다. 그리고 게임은 재미있지만 굳이 다른 게임들처럼 3D 멀미를 참아가면서 할 만한 게임은 아니라고 본다.

6

「테일 콘체르트」. 근래에 게임을 시작한 유저들이라면 모를 수도 있을 게임인데, 반다이가 정신차리고 만든 소프트라고 생각하면 이해가 빠르다. 이 사일런트 봄버 그러한 느낌이다. 분위기가 같다는 것이 아니라 게임 자체의 재미가 상당하다는 것이다. 느낌은 단순명쾌하지만 실제로는 많은 생각을 요구하는 공격 패턴과 움직임은 간만에 할만한 3D 액션 게임하나 생겼다는 느낌이 든다. 단점이라고 한다면 그래픽에 너무 무신경했다는 점. 그래픽 지상주의자들에게는 딱 무시 당할만한 그래픽이다. 하지만 액션에 굶주렸거나, 오랫만에 좀 할만한 소프트 찾는 사람들은 꼭 해 볼 것. 3D를 쓸데없이 사용하지 않았다는 데에 높은 점수를 주고 싶다.

7

폭탄 하나 손에 쥐어주고 갖가지 미션을 클리어 하는 게임. 이리저리 생각을 좀 해서 만든 느낌이다. 3D라는 장점을 살려 벽을 이용한 점프나 스파이럴 모심기 등 자유로운 움직임이 가능하고, 카메라시점이 고정된 편이라 3D 멀미도 그다지 느껴지지 않는다. 폭탄을 설치하는 방법에 있어서는 여러 가지가 있지만, 터뜨리는 방법에서 다양하지 못한 것이 약간의 흠. 고전의 향기가 물씬 풍겨 올드 게이머의 향수를 자극한다. 조용히 집안에 앉아서 담백하게 즐길 수 있다. 데미지 도중에 기폭스위치를 못 누르게 한 것이 박력있는 연출을 방해한 듯. 화려함보다는 차분한 액션을 좋아하는 게이머에게 권한다.

6

반씨네에서 만든 것 치고 정말 이만큼 만든 작품은 처음인 것 같다. 특히 폴리곤. 물론 조금 엉성해 보이기는 하지만 정말 깔끔하다. 그리고 작품의 완성도가 높다. 정말 재밌게 단순한 폭파의 미를 확인할 수 있는 그런 게임이다. 물론 게임의 난이도는 플레이어마다 천지차이겠지만 본인에게 있어서는 어렵지도 않고 그다지 쉽지도 않다. 말 그대로 즐기기에 딱 적당한 정도. 오프닝도 멋있고 본부에서의 명령을 성우로 이용한 완벽한 시스템도 상당히 마음에 든다. 모처럼 즐겨보는 반씨네 일가의 수작이라고 본다.

9

E. 리바이브

DC/데이터이스트/어드벤처/10월 28일



어·렵·다!! 「통곡 그리고…」의 후속작…. 시스템적인 변화는 거의 없고 트릭의 난이도만 높아진 느낌이다. 하지만 그것보다도 더 큰 문제는 아무래도 캐릭터 디자인. 전작에서 요코다 마모루의 인기를 능가할 수 있을 리는 없다고 생각했지만 너무 큰 괴리감이 느껴지는 것은 어째서인지. 그래픽의 해상도가 높아진 탓에 아이템 검색의 난이도는 더더욱 높아졌다. 전작을 해봤다면 조금은 뻔한 트릭처럼 보일지도? 무엇보다도 치히로의 생사 이벤트의 수수께끼는 그야말로 전작의 난방기 트릭을 능가하는 난이도였고, 숨겨진 캐릭터 아오이의 등장 조건은 그것조차 뛰어 넘어버리고 말았다. 전 캐릭터를 다 클리어해도 그다지 확실하게 밝혀지는 것이 없는 스토리가 맥 빠지게 만드는 것이 점수를 후하게 주지 못하는 요인이다.

6

통곡의 후속작으로서 통곡을 재미있게 플레이한 유저는 의무적으로 구입해야 한다. 시스템도 통곡과 변한 것이 없어 쉽게 친숙해 질 수 있으며 그래픽은 DC 2D기능의 한계를 보여준다고 할 정도로 미려하다. 또한 누구는 요코다 마모루가 아니면 인정할 수 없다고 하지만 상당한 수준의 캐릭터 디자인과 호화 성우진의 캐스팅으로 게임의 몰입감을 더욱 높여준다. 수준급의 시나리오에 자신의 사고력을 총 동원하게 해주는 퍼즐 등 간만에 게이머의 혼을 불태울만한 요소들이 산재해 있는 게임. 하지만 전작과 마찬가지로 상당한 난이도를 가지고 있어 성질 급한 사람이 공략집 없이 이 게임을 플레이하게 되면 자신도 모르는 사이에 공중에 떠 있는 드캐를 볼 수 있을 것이다. 허걱… 어째서 내 드캐가 천장에 붙어있는 거지!?

9

DC의 성능을 여지없이 보여주는 미려한 2D 그래픽으로 1mm도 놓칠 수 없는 세밀함 마저 보여준다. 게다가 VGA박스가 있다면 초하이 퀄리티의 그래픽을 감상할 수 있다. 아마 PS2가 나오면 DC는 또다시 2D 전용 게임으로 전락해 버리는 것은 아닐지…. 난이도 또한 엄청나게 높아…. 시간이 많고 한가한 백수는 좋아하겠지만 본인같이 학교도 가야하고, 원고도 써야하는 사람들에게는 전혀 도움이 되지 않는 게임이다(게임을 진행하는 시간보다 생각하는 시간이 더 많아…).

8

본인은 통곡을 플레이 해보지 않았기 때문에, 데이터 이스트의 트랩 어드벤처 게임은 처음이라 할 수 있다. 오무이 마사미 풍의 노래 FELL ME를 배경으로 나오는 스피드감 넘치는 오프닝은 깔끔한 구성과 흐름을 보여준다. 본 게임의 인터페이스나 배경의 묘사 등은 상당히 미려하여 VGA박스를 지원하여 더욱 그 가치를 발한다. 그때그때 장소에 따라 관찰을 통해 아이템을 사용하고, 긴급 상황에서는 시간 제한 속에서 퍼즐을 풀어야 하는 등 게임의 몰입도는 상당하다. 게다가 수많은 분기가 존재하여 플레이어의 혼을 빼놓는다. 음악도 미스테리한 배경음과 박진감 넘치는 효과음으로 움직이지 않는 장면에서도 사실감을 더하고 있다. 맵을 3D로 표현하여 이동시에 장소를 한눈에 알 수 있는 것도 마음에 든다. 다만 불만이라면 마우스로 플레이하지 못한 것과, 미니 게임이 없다는 것 정도. 완성도나 연출면에서도 많은 점수를 주고 싶다.

9

어드벤처를 그다지 즐기는 성격은 아니지만 첫 인상부터 무엇인가를 느낄 수 있었다. 특히 오프닝 무비부터 몰입도를 상승시켜준다. 또 드캐가 3D 머신이 아니라는 단적 증거 자료가 되는 작품이기도 하다. 그래픽은 2D 그래픽의 경지 수준을 보여준다. 게임의 내용을 살펴보면 어렵다. '짜증난다' 등의 요소를 가지고 있지만 하나하나 차근차근 풀어나가는 재미가 쏠쏠하다. 다만 그러는 동안에 당신의 머리 속 깊은 곳에 있던 뇌세포 하나하나는 이미 정신분열을 일으키고 있을지도 모르는 일. 게임이 게임 나름이라 퍼즐과 트릭이 없다면 아마도 졸작이라는 평가를 들었을지도 모른다. 명작이다. 말 다했다. 하지만 이 작품이 과연 전 연령층을 대상으로 만들었는지는 다시 한번 의문만 남기는 부분이다.

9

F. 랑그릿사 밀레니엄

DC/메사이어/시뮬레이션/11월 3일



시작부터 미소녀게임 티가 팔팔 흐르는데 별로 신경쓰지 않고 게임을 시작했다. 하지만 게임 자체는 상당히 재미있게 만들어져있다. 특히 리얼타임액션대전이라고 해도 될만큼 리얼한 배틀은 보기에 따분한 다른 시뮬레이션 게임과는 차원이 틀리다. 음성지원 및 게임에 삽입된 각종 배경음악들도 전혀 부담 없이 매치가 잘 된다. 아쉬운 점이라면 역시 로딩인데… 프, 플스냐…? 또, 캐릭터들이 짜증나게 예쁘다. 이럴 수가 있는 것인가? 아무리 전 캐릭터 디자이너가 여성캐릭터로 도배를 해놓았다지만 남자도 여자같이 그려놓았으니….

7

이 게임을 랑그릿사 시리즈가 아닌 하나의 오리지널 게임으로 놓고 본다면 상당히 좋은 느낌이다. 삼국지 스타일의 땅따먹기식 시스템에 충분히 전략적인 요소도 내포하고 있으며, 전투도 자신의 캐릭터를 직접 조작할 수 있어, 전투의 몰입도를 높여준다. 게다가 등장 캐릭터가 많아 오래 즐길 수 있으며, 성우들의 캐스팅도 화려하다. 하지만 주요 캐릭터의 점령 러시로 4시간만에 엔딩을 볼 수 있는 것과 너무 낮은 난이도, 그리고 모처럼 사용한 폴리곤에 동작패턴이 너무 적은 것은 많은 아쉬움으로 남는다. 전투신도 적과 아군 8명이 리얼 타임으로 움직이는 것은 좋은데, 그 움직임이 너무 느려 나중에는 속 터진다. 마지막으로 이게 왜 랑그릿사의 타이틀을 달고 나왔는지 심히 의심이 되는 바이다. 그리고 로딩이 너무 길어~.

7

랑그릿사는 메가드라이브 시절에 해본 게 다라서 3, 4, 5가 시스템이 조금씩 변했다는 것만 알지 전부 이해하지는 못한다. 하지만 난 드래곤 포스는 해봤다. 그렇다. 이건 드래곤 포스다. 왜 랑그릿사인지는 이해가 되지 않는다. 각설하고 시스템은 정말 드래곤 포스다. 전투가 액션이라는 점이 다르기는 하지만. 따라서 옛날 랑그릿사 생각하고 산 사람은 상당히 실망할 것이다. 그러나 이 게임에는 이 게임 나름의 재미가 예상외로 충실하다. 특히 시스템이 상당히 간단하기 때문에 귀찮은 점에 일일이 신경쓰지 않고 플레이할 수 있다는 점이 참 맘에 든다. 새로운 일러스트도 꽤 괜찮다. 맘에 들지 않는 점은 기대 이하의 오프닝 무비, 그리고 왜 캐릭터 그래픽이 폴리곤인가 하는 점이다. 물론 이런 배틀을 만들려면 당연히 폴리곤이 아니면 안 되겠지만 그래도 일러스트의 이미지가 망가지는 느낌….

8

어딘가 빗나간 느낌이다. 게임의 밸런스를 말하는 것이 아니라, 제작자의 의도와 플레이어의 기대도를 말하는 것이다. SANTA라는 제작팀의 작품이라, 또한 지금까지의 랑그릿사 시리즈가 아니라서 그런지, 시스템이나 진행에서 많은 변화가 있었다. 국가를 선택해서 천하통일을 하는 진행이고, 시스템 면에서는 리얼타임 4:4 액션으로 바뀌었다. 스토리는 공략을 참조하여 구입을 선택하시고, 처음에 받은 느낌을 적자면 일러스트에서부터 풍겨오듯 동인풍 게임이라는 점이다. 메뉴창의 구성이나, 오프닝의 연출 등이 어딘가 정돈되지 않은 느낌. 음악은 웅장한 편이지만, 서정적인 면을 찾기는 어렵다. 전투시 로딩은 약 15초, 동료의 행동을 정한 뒤, 주인공을 리얼타임 액션으로 조작하여 전투를 벌이므로, 그다지 지루하진 않지만 박력이 떨어진다. 안 좋은 점만 써 놓은 듯 싶지만, 천하통일 시뮬레이션을 좋아하는 플레이어에게는 반가운 게임이다. 참고로 VGA박스에 대응하지 않아 곤란하다.

7

메사이어의 야심작일지 모르는 랑그릿사 밀레니엄. 전반적인 시스템은 꼭 오우거 배틀3에다 랑그릿사의 그것을 합쳐놓은 느낌이 들면서, 새턴으로 발매되었던 드래곤 포스의 맛을 느낄 수 있다. 상당히 깔끔한 그래픽과 성우지원으로 일단 50점을 따고 들어간다. 게임의 특징상 단순히 클리어 위주라면 4명의 파티로 싸워도 이길 수 있다. 물론 작전은 나름대로 필요하긴 하지만 쉽게 클리어가 가능한 장점도 지니고 있다. 또 캐릭터 디자인에서는 그다지 위화감이 오지 않는다. 배경음악의 경우 말 그대로 랑그릿사의 그것과 아주 매치가 잘된다. 아쉬운 부분은 초보자들은 잘 적응이 안될 시스템이 조금 부담스럽기도 하다. 그리고 드게임에도 불구하고 로딩, 로딩이 길다는 점이다. 어떻게 몸으로 느낄 정도의 로딩이 이어지는지 이 부분이 정말 아쉽다.

8

G. 스타크래프트 64

N64/블리자드/전략 시뮬레이션/발매중



호오… 이거 의외, 우려와는 다르게 제법 체계적이고 간편한 조작. PC에서 이식된 여타 전략 시뮬레이션들의 욕나오게 만드는 조작성을 떠올릴 필요는 없을 듯하다. 아 물론 진짜 컴퓨터의 키보드 + 마우스 조작과 비교할 수는 없는 일. 어디까지나 '예상외로' 괜찮다는 뜻이니 과대평가는 삼가자.

①아직 스타크래프트 못해본 자 ②PC를 접할 여건이 안 되는 자
③N64 보유자 ④맵치트 없이는 플레이할 수 없는 자
⑤돌아오는 생일에 N64팩을 선물받기로 부모님과 약속이 되어있는 자

위 항목을 모두 만족시키는 독자라면 구입을 긍정적으로 검토해 보는 것도 좋을 듯.

4

내가 스타를 잘하는 것도 아니고 그다지 오래 해보지도 않았지만 PC로 스타를 할 때는 분명 이런 느낌은 들지 않았다. 그것은 바로 조작감. PC로 해본 사람이건 안 해본 사람이건 이 조작감은 도저히 참을 수가 없다. 그 수많은 단축키와 마우스로 하나씩 찍어가며 조작할 수 있었던 스타가 N64에서는 단순한 난조작 게임이 되어버렸다. 그리고 PC의 그 깨끗한 화면과 비교되는 저해상도 화면에, 느릿느릿한 움직임. 분명 스타는 잘 만든 게임이었다. 하지만 그것이 PC게임이었기에 잘 만들었다는 평을 받은 것이지 게임기의 영역으로 넘어와서는 안되는 거였다고 생각된다. 그리고 한 화면에 2인 플레이가 된다고는 하지만 패를 보여주고 고스톱을 치라는 것도 아니고 뭘 어쩌라는 건지…. 내가 알고 있는 스타는 확실히 이런 것이 아니었다.

3

워크래프트2도 PS로 이식됐었는데 뭐가 이상할 것이 있을까? PC게임이 비디오 게임기로 이식될 때 겪게되는 아픔, 즉 조작감은 어쩔 수 없이 나쁘다. 채굴 유니트(농부라 불리는!)가 생산 즉시 자동으로 미네랄 필드로 이동한다던가 하는 배려는 있지만 아무리 배려를 한다고 해도 조작감이 나쁜 것은 어쩔 수 없다. 대전이 화면 분할로 이루어져 오버로드를 띄우지 않아도 되는 편리함도 게임의 평가 절하에 한 몫 한다. 모든 것이 마음에 들어 보이지 않지만 재미는 있다. 해볼 사람은 굳이 말리지는 않겠다. 대전할 때, TV가운데에 하드보드지로 칸막이를 만들도록.

5

닌텐도 64에는 마우스가 없다. 그럼에도 불구하고 어찌하여 그들은 N64로 이 게임을 발매하였나. 아날로그 패드를 이용한 마우스를 대신한 조작과, 닌텐도64 패드의 C버튼 4개를 이용한 단축키를 대신한 조작은 칭찬할만하다. 대전은 2인까지만 지원이 되므로, 이 게임을 발매한 의의는 역시 미션모드를 통한 즐거움이라 할 수 있다. 하지만, 낮은 해상도에서 펼쳐지는 그들의 행각을 보자면 '이건 아니다'라는 느낌이 드는데…. 어떻게든 가정용 게임으로의 이식을 행하고 나름대로의 밸런스를 맞추려고 노력한 흔적은 보이지만, 게임성이 바뀌어버린 것은 어쩔 수 없다. PC방이 대중화 된 우리 나라에서 이 게임은 그저 신기하다는 느낌만을 주고 있다.

4

닌텐도 계열에 블리자드가 있다는 이유 하나만으로 제작된 스타크래프트 64. 컴퓨터로 이미 질리게 플레이한 본인으로서 처음의 느낌은 아주 흥겨(?)웠다. 이유는 98년 스타크가 처음 국내에 들어왔을 때 버벅거리며 플레이했던 옛 추억이 뇌리 속을 스쳐 지나갔기 때문…. 하지만 10분만 지나면 마우스가 없는 것에 대한 짜증이 밀려온다. 단지 닌텐도64로 나와준 것만으로도 무지 반가울 따름이다. 이 점이 특히 고마워 2점씩이나 더 준다.

7

MILLENNIUM REVIEW



N64 MIDIST

이 시대를 빛낸 게임과 게임기? 이런 말을 들으면 원론적인 부분부터 다시 살펴보고 싶은 생각이 든다. 게임이란 무얼까? 현대를 살아가는 이들에게 주어진 간접체험의 매개체? 옳은 말이다. 두뇌 및 손 활동을 촉진시켜 IQ, EQ 향상을 꾀할 수 있는 촉매…. 100퍼센트는 아니더라도 어느 정도 수긍할 수 있는 말이다. 하지만 저런 윤리시험지 괄호 채우기에나 나올 듯한 딱딱한 말은 별로 달갑지 않다. 게임(비디오게임이나 그냥 게임이나)의 존재가치는 무엇이냐? 왜 비디오게임을 하느냐? 재밌으니까, 즐거우려고, 시간 때우기 등.

채찍으로 매를 맞아가며 철야를 거듭하는 게임파워 공략필자가 아니고서는 형태가 어떻든 간에 모두들 즐기기 위해서 게임을 하는 것이다. 그런데, 그 '즐거움'이라는 것에도 여러 가지 모습이 있다. 미소녀를 나의 제물로 만드는 즐거움, 거대한 적을 쓰러뜨리는 즐거움, 돈을 마구 긁어모으는 즐거움 등등. 그 무수한 즐거움의 종류 중 어떤 것을 두드러지게 만드는가가 게임기의 성격을 결정한다고 해도 과언이 아닐 듯하다. 얘기가 좀 심하게 비약된 감은 없지 않지만 대강 감은 잡을 수 있으리라 생각한다. 게임을 하며 느끼는 즐거움 중 개인적으로 제일로 치는 것은 바로 함께 하며 즐기는 즐거움이다. 여럿이 즐거움을 함께 할 수 있는 게임기, 초보자들도 편안한 마음으로 접할 수 있는 매력있는 게임기. 이런 문장들을 [illegible] 순간 내 머리 속에는 N64의 형상이 그려진다.

N64는 기본적인 디자인부터가 다인 플레이를 지향하고 있다. 또한 지구상에서 자취를 감추고 있는 카트릿지 타입의 TV 게임기이기도 하다. 아무 것도 아닌 이 두 가지 요소가 이미 무수한 사람들에게 N64의 묘하고도 편안한 컨트롤러를 쥐게 했고, 또한 앞으로도 그러할 것이다. 복잡한 과정이 필요 없이 [illegible] 꽂고, 사람 수만큼 꽂고, 전원을 꽂고, TV에 꽂으면 그것으로 OK. 디스크 타입의 매체를 쓰는 게임기 보다 훨씬 편안한 마음으로 다가갈 수 있다는 것은 게임을 처음 접하는 이들에게도 거부감을 그만큼 적게 줄 수 있다는 이야기이기도 하다.

그 N64의 게임들 중에서도 최고로 손꼽고 싶은 것은 단연 「마리오 카트 64」이다. 다인 플레이 그리고 어느 정도의 실력차를 충분히 만회할 수 있게 한 아이템 밸런스, 같이 즐길 수 있는 게임, 그러면서도 아주 편하게 접할 수 있는 게임. 「마리오 카트 64」야말로 천년을 마감하는 지금이나 새 천년을 맞이할 얼마 뒤까지도 최고의 위치를 차지할 게임이 아닐까?

여러 게임을 즐겨왔지만 「마리오 카트 64」처럼 즐거운 비명(그것도 여러 사람의)을 내방 가득 만들어낸 게임은 이제껏 본 수도, 그 소문을 들을 수도 없었다. 당연하게도 이 게임에 N64 최고의 게임이라는 칭호를 붙이고 싶다.



DC musikid

최초의 128비트 게임기로 등장한 드림캐스트. 일부에서는 「차세대기」라 불린 플레이스테이션과 세가새턴 등의 뒤를 잇는 「신세대기」라는 표현을 사용하기도 했는데, 과연 신세대의 게임기다운 면모를 보여주었을까? 16비트 게임기에서 차세대기로 넘어가던 시절의 가장 큰 임팩트라면 CG무비였다. 비록 리얼타임 조작은 불가능했지만, [illegible] 많은 이들을 경악시키기에 충분했을 정도. 여기서 한 단계를 뛰어넘은 드캐는 CG무비에 대항할 수 있을 정도의 퀄리티를 가진 리얼타임 [illegible] 어떻게 될 것인가를 보여준다. 또한 빠른 처리속도와 대용량의 매체인 GD 역시 여러 가지로 이용된다.

드캐의 1년을 돌아볼 때 [illegible] 「소울칼리버」. [illegible] 「버처파이터 3tb」가 소울칼리버 정도의 그래픽으로만 발매되었다고 하더라도 드캐의 판매량은 지금보다 훨씬 올라갔을 것이라고 말하는 [illegible] 게임성, 오리지널리티 등 모든 면에 있어서 현존하는 어떤 3D 격투게임보다도 위에 서 있다고 말할 수 있을 정도의 놀라운 작품, 이 작품 [illegible]. 물론 시간이 지나면 이를 넘어설 작품들이 분명히 등장하겠지만, 이 정도로 혁명적인 작품은 몇 년에 한 번 나올지조차 의심스럽다. 물론 [illegible] 훌륭한 작품임에는 이론의 여지가 없다. 하지만 대전모드 조차도 없는 무성의한 이식을 해 낸 드캐용 버파3tb에 비한다면 드캐용 소울칼리버 [illegible] 주는 것이 당연 [illegible] 이 외에는 드캐의 네트워크 기능을 최대한으로 살려낸 「세가랠리 2」에 주목할 수 있다. 업소용에 비해서 약간은 삭제된 프레임 등으로 유저들에게 지탄을 받기도 [illegible] 네트워크를 이용한 대전을 실현했다는 것만으로도 이 게임은 충분히 높은 점수를 받을 만하다.

DC에는 분명히 이렇게 뛰어난 작품들이 있기는 하다. 문제는, 드캐의 1년을 돌아볼 때 가장 큰 문제점은 소프트웨어의 질이나 하드웨어의 성능과 같은 게임 내의 문제가 아니라는 것이다. 만약 발매 스케줄대로 게임들이 발매되었다면, 적어도 이 자리에 「셴무 제1장 - 요코스카」나 「바이오 하자드 - 코드: 베로니카」도 한 자리를 차지하고 있을 것이다. 하지만 현실은 그렇지 못하다. 유저들을 우롱하는 처사라고까지 생각되는 계속되는 소프트웨어의 발매 연기, 거기에 하드웨어 수급의 불균형까지 겹쳐있는 것이 드캐의 가장 큰 문제점이다. 드캐가 꽤 충실한 라인업과 낮은 가격으로 미국 시장의 문을 두드렸던 때를 생각해보자. 드캐는 여러 가지의 흥행 기록 역사를 다시 쓰면서 엄청난 판매고를 올렸고, 그 피치는 지금까지도 이어지고 있는 것을 볼 수 있다. 드캐가 가지고 있는 적은 밖에 있지 않다. 자기 안에 있는 적과 대결해서 이기는 것이 우선이다. 초기 출하 물량에 대한 약속을 지키지 못했다고 해서 유키와 전무가 유키와 상무로 강등되는 일 따위는 이제 유저들에게 한낱 '쇼'로밖에 보이지 않는다.



PS 원고마스터 K

93년 10월, 60여개 제작사의 대표가 소니 빌딩에 모였다. 다음달인 11월 소니는 자회사 SCE를 설립하고 근 1년만인 94년 12월 3일에 164개의 서드파티를 확보하여, 39,800엔으로 PS를 발매하게 된다. 현재 전 세계적으로 5,000만대 이상 출하되어 가정용 게임기의 시장을 크게 확대시켰으며, 소니의 자본력과 전략이 만들어낸 게임기라 말할 수 있다. PS는 닌텐도와 CD-ROM을 미디어로 하는 게임기를 함께 구상하던 소니가 SCE라는 자회사를 설립해 개발한 게임기로, 화려한 서드 파티를 이끌고 게임계에 데뷔했다. 자체 게임 개발 경험이 없던 소니는, 서드 파티에 대한 지원과 배려를 아끼지 않은 결과 탄탄한 발매리스트를 만들어낼 수 있었고, TV를 통한 CF를 통해, 게임을 하지 않던 유저들 마저 PS를 구입하게 만들어 시장을 넓히는 업적을 이루어 냈다. 또한 '네트로 놀자(NETやろうぜ)' 라는 프로젝트를 통해, 20만엔의 개발툴을 아마추어 개발자들에게 유포하여 프로로 육성시켜 새로운 아이디어의 게임을 발굴하기도 했다.
발매 초기에는 릿지 레이서, 투신전, 크라임 크래커즈 등으로 새롭게 눈길을 끌었고, 이후 대전 격투 철권으로 판매량을 늘려나간다. 최초의 밀리언셀러 '철권2' 의 등장으로 PS에는 '남코가 있다' 라는 인식을 강하게 심어주고 24,800엔에 PS와 패드 2개, 메모리카드를 패키지로 한 파이팅 박스를 발매 사실상 가격인하를 실시하였다. 스퀘어에서 독립한 G-그래프트에서 제작하고 T-스퀘어에서 음악을 담당, SCE에서 기획한 '아크 더 래드' 를 시작으로, 가정용 게임의 꽃이라 할 수 있는 RPG를 발매하며 입지를 굳혔다. SCE에서도 점핑 플레쉬, 크라임 크랙커즈, 필로소마 등 자체 게임을 제작하기도 하지만 여타 게임기의 자사 게임 발매율과 비교해서 상당히 적은 편으로, 소니가 서드파티에 의한 다양한 게임 공급을 전략으로 삼고 있음을 알 수 있다. 이후 스퀘어의 PS참여가 결정되고 FF7의 체험판이 동봉 된 '토발 NO. 1' 이 발매되며 PS의 가격마저 19,800엔으로 인하되자, PS는 날게 달린 듯 팔려나가게 된다. 처음 게임 시장에 발을 들인 소니의 이러한 성공은, 역시 서드 파티 확보를 통한 다양한 게임의 충실한 라인업이라 할 수 있다. 하지만 이러한 쏟아지는 게임 속에는 분명 질이 떨어지는 게임도 있기 마련. 그러나 소니의 발매 스캐줄 조정과, 출하수 조정으로 아타리 쇼크와 같은 사태는 일어나지 않고 있다. SLPS-1000모델 이후로, 기판의 구조나 입출력 구조를 바꾸며 시리즈 모델을 9000번까지 개량하며, 저가격화를 이루며 전세계로 시장을 넓혀간다. 패드의 디자인은 발매 전부터 도형을 이용한 버튼이름과 다리가 달린 디자인으로 눈길을 끌었으며, 이후 토발 2의 발매와 함께 아날로그 스틱 2개를 추가한 아날로그 스틱으로 표준을 교체하게 된다. SLPS-7000 모델부터는 아날로그 스틱에 강약의 모터를 2개 사용하고 크기를 줄인 듀얼 쇼크를 기본으로 장착하게 된다. 패드의 불만이라면 역시 방향키에 있는데, 미끄러지기 쉽고 방향 입력이 정확하지 않다는 것이다(닌텐도의 십자버튼 사용 특허권 때문이라고 한다). 기본 패드 이외에도 네지콘, 콕피트 컨트롤러, 볼룸 컨트롤러, 조그콘, 화찡고 콘 등의 생각할 수 있는 대부분의 입력 방법을 위한 컨트롤러가 발매되어 있다. 게임의 표현에 있어서, 일지감치 3D의 시대를 예상한 PS는 2MB의 적은 비디오 메모리를 가지고 있어서, 2D게임의 표현에 약한 면을 보이기도 한다.



SS 사미

새턴의 전성기라고 할 수 있던 96년, CD 2장의 대용량과(그 당시) 세가의 적극적인 홍보, 그리고 미려한 애니메이션과 호화 스텝진을 내세운 사쿠라 대전이 발매되었다. 아케이드의 이식작이 아닌 새턴만의 오리지널 게임인 사쿠라 대전은 도저히 글로 다 서술할 수 없을 정도의 화려한 스텝진과 LIPS 시스템 등 그만의 참신한 시스템 등으로 총 판매 60만개 돌파와 제 1회 CESA 대상 등… 그 이름 값을 톡톡히 하였다. 더 중요한 것은 한정판의 발매로 그 당시 판매가 미진했던 새턴 마우스를 약 10만개나 보급한 게임이기도 한데… 한정판인 주제에 전혀 한정하지 못하게 10만개나 발매되어 결국 프리미엄이 전혀 붙지 않는 비운의 한정판이 되어버리고 말았다.
그리고 새턴이 침체기로 저물어 가던 98년 봄 사쿠라 대전의 정식 후속작 「사쿠라 대전 2- 그대여 죽지마오」가 발매되었는데 새턴의 침체기임에도 불구하고 「1」과 비슷한 판매량을 보여주어 새턴에 다시 한번 활기를 불어넣어 주었다. 판매량으로 보자면 「1」과 비슷하다고는 하지만 당시 새턴이 침체기였다는 것과, 150만개의 판매를 기대하던 「그랜디아」가 30만개의 수준에서 그쳤던 그때 상황과 비교해 볼 때 「사쿠라 대전 2」가 얼마나 많이 팔린 것인지는 굳이 말하지 않아도 알 것이다. 호화성우진의 혼을 담은 연기와 각 캐릭터마다 하나씩 가지고 있는 엔딩곡, 그리고 실력파 디자이너 후지시마 코스케씨 원화의 캐릭터, 그리고 인간의 닭살을 그 어느 게임보다 순수하게 이끌어 주었던 사쿠라 대전은 그 당시는 물론 지금까지 발매된 그 어떤 게임에서도 볼 수 없는 완벽한 게임성과 캐릭터성을 가진 게임이라는 평을 듣게 되었다. 국내에서는 너무 왜색을 띤다는 이유로 기피하는 현상이 일어나기도 했으나, 경험해본 게이머는 누구나 곧 사쿠라 대전의 게임성을 인정하기 시작했고, 2가 발매될 즈음에는 그러한 현상은 더 이상 찾아 볼 수 없었다. 사쿠라 대전의 특징이라면 단연 LIPS시스템을 꼽을 수 있는데 선택문이 뜨고 나서는 계속해서 시간이 흘러 머뭇거리다가는 제한된 시간이 지나 엉뚱한 대답이 나와버리는 시스템으로 일본에서는 호평을 받았으나, 한글이 모국어인 대한민국에서는 사전을 찾을 여유조차 없어 사쿠라 대전 최대의 단점 아닌 단점으로 남게 되었다. 여담이지만 그해 가을 플스로 발매된 도키도키 셔터찬스란 게임에도 이와 비슷한 시스템이 채용되었다. 「1」이 대히트한 후 사쿠라가 제격 화격단에 오기 전까지의 이야기를 그린 OVA와 새턴으로 하나구미 대전 컬럼스, 하나구미 통신, 증기 라디오쇼 등 사쿠라 관련 시리즈가 계속 발매되어 사쿠라 팬들은 즐거워 했지만 CESA 수상작이란 미명하에 한정판까지 복각판으로 다시 발매해 당일 어렵게 한정판을 구한 많은 유저들의 비난을 사기도 했다. 그 후 「1」의 완성도가 너무 뛰어나 「2」가 죽지는 않는가 했지만 98년 발매된 「2」는 전작을 완전히 뛰어넘는 후속작이 되어 돌아왔다. 새로운 캐릭터의 추가와 CD 3장의 대용량, 그리고 풍부해진 합체 마법 등…. 전작만한 후속작이 없다는 통념을 완전히 깨버리는 게임이었다. 애니메이션은 여전히 새턴의 한계를 보여주는 듯 아름다웠으며,
CD 세장이라는 대용량답게 게임 외의 미니게임 등 풍부한 잔재미를 부여하였다. 특히 전작에서 호평을 LIPS 시스템은 더블 LIPS 시스템의 채용으로 일본에서는 더욱 호평을 받았으나 국내에서는 여전히 사쿠라 대전의 거부감을 일으키는 시스템으로 남아 있었다. 또한 전작에서 지적이 되었던 SLG 파트는 나름대로의 개량은 있었으나, 여전히 낮은 난이도와 전략성의 부족으로 게임의 큰 비중은 차지하지 못하였다. 그리고 그 해 겨울 새턴의 침체기에서 마지막으로 저물어 가고 있던 시절, 새턴의 마지막 사쿠라 관련 시리즈인 「사쿠라 대전 제격 그래프」가 최초로 레드 컴퍼니의 이름으로 발매되었다. 사쿠라 대전의 대히트로 사쿠라 대전은 제작사인 레드 컴퍼니가 부각이 되었으며, 히로이 오지라는 프로듀서가 일반 유저에게까지 인정받게 되었다. 현재 두번째 OVA인 「사쿠라 대전 앵화현란」이 게임으로는 「사쿠라 대전-하나구미 대전 컬럼스 2」, 「사쿠라 대전1, 2가」 리메이크될 예정이고 그 동안 행방이 미묘하던 사쿠라 대전의 정식 후속작인 「3」가 DC로 발매될 예정이다. DC를 구입하는 유저는 필수항목으로 사쿠라 대전 3를 체크해 두자.

MILLENNIUM REVIEW



ARC 코스가이

현재 비디오게임 잡지에서 가장 천대를 받고 있는 것은 역시 아케이드…가 아닐까 싶다(이쪽보다는 '오락실 게임' 쪽이 친근감 백배하니 앞으로는 오락실 게임이라 칭하도록 하겠다. 물론 이것은 이번호 중에서도 이 코너에만 한정되는 것으로 다음달부터는 그 이름도 고상한 아케이드 게임으로 계속해서 불릴 듯하다). 그러나 우리 주변에서 가장 쉽게 게임을 즐길 수 있는 공간, 즉 우리에게 가장 가까이 있는 게임 공간을 생각해보면 역시 오락실이 아닐까? 집에서 게임을 하는 사람들에게야 집 또한 오락의 공간이겠지만 집의 용도는 오락만이 아니지 않는가? 오락만이 존재하는 순수한 공간, 사랑과 웃음과 쾌락과 오락이 있는 곳, 그곳이 오락실이다. M모 햄버거에서 900원짜리 버거를 먹고 나서 100원이 남으면? 아홉번 거슬러 받은 100원짜리를 모아서 다시 햄버거를 사먹을 작정인가? NO! 절대 아니라고 본다. 100원 하나로 떳떳하게 즐길 수 있는 공간, 그것이 오락실이 아닌가?

과거 오락실이 나쁜 친구들의 비닐하우스와도 같은 곳으로 여겨지던 때도 있었고 실제로 그랬던 때도 있다. 그러나 이제 오락실은 밝은 곳으로 나와있으며, 그 이름 그대로 오락의 공간으로 자리잡았다. 여러 사람이 한꺼번에 즐거운 기분을 만끽할 수 있는 그 공간에서도 단연 손꼽히는 게임은 같이 즐길 수 있는 게임일 것이며, 그 중에서도 '같이 즐긴다'는 오락실의 특성을 가장 처음 살린 것은 대전 격투 게임이 아닐까 싶다.

10여년 전, 공전의 히트를 기록한 '스트리트 파이터 2'는 이후 수많은 아류작들을 양산해 내기에 이르렀고 이에 아케이드 게임업계의 판도는 크게 변해하기 시작했다. 이전까지의 게임업계는 슈팅게임이 주류를 이루었다. 갤러그, 제비우스, 알타입 등의 명작 슈팅게임 이 탄생한 시기도 이때이며 비단 슈팅게임들뿐만이 아니라 독특한 게임성과 개성을 지닌 다양한 장르의 게임들을 즐길 수 있었다. 그러나 앞서 말했듯 스파2의 유래 없는 성공은 슈팅게임이 주인이었던 오락실을 스파의 아류작인 대전게임들로 미묵하게 만들었다. SNK는 후발 제작사로서의 불리함에도 불구하고 이전까지의 대전게임과는 차별화 된 대전게임들로 대전격투게임계의 대부 캡콤과 어깨를 나란히 하기에 이르렀다. 이후 천편일률적인 대전게임에 식상해 갈 때쯤 세가에서 최초의 3D격투게임 '버추어 파이터'가 나왔고 이는 격투게임史를 다시 쓰기 시작했다. 이어 남코에서도 3D격투게임 '철권'을 만들어 두 게임은 3D격투게임계의 양대산맥으로 자리잡게 되었다. 버추어 파이터와 철권은 격투게임계에 3D바람을 몰고 왔으며 역시나 많은 아류작들을 양산하며 명실상부한 격투게임계의 지존으로 올라섰다.

대전격투가 시들해지고 소강상태가 계속 되고 있던 아케이드계에 일대 음악의 혁명이 불어닥치기 시작했다. 2년 전 코나미는 아케이드 음악게임의 효시 '비트매니아'로 순식간에 오락실을 장악했다. 그 후 수많은 음악게임이 쏟아지기 시작했으며 요즘은 음악게임 전문 오락실이 등장할 정도로 그 인기는 식을 줄을 모르고 있다. '춤을 춘다'라는 컨셉으로 개발된 DDR(Dance Dance Revolution)은 전국적으로 DDR열풍을 일으키며 이전까지 오락실과는 별 인연이 없었던 여고생, 3·40대 연령층까지 오락실로 모으고 있다. 이에 국내 게임 개발사들도 다양한 유사 리듬게임을 내놓아 당당히 일본 게임과 경쟁하고 있다. 10년전에 액션게임붐은 슈팅게임을 거의 사장시켰던 것처럼 이젠 음악게임에 밀려 대전격투게임은 오락실에서 밀려날 처지에 놓였다. 과연 새 천년을 주도해갈 장르는 무엇인가?



GB 防塵

휴대용 게임기가 사회적인 문제로 처음 떠오른 것은 GB의 테트리스였다. 출근길 아침에 지하철 속에서 테트리스를 즐기는 회사원들의 모습은 어뮤즈먼트 문화가 활성화되어 있는 일본에서도 적지 않은 사회적 반향이었다. 어쨌든 이러한 형태로 사회에 각인된 GB는 현재 닌텐도의 주력 기종임을 부인할 수 없을 만큼 시장에서 강력한 영향력을 행사하게 되었고 90년대 말에 등장한 GB컬러라는 하드로 거듭나면서 GB는 아직도 번창일로를 걷고 있다. 특히 GB컬러가 등장하고 나서는 '과연 이것이 GB인가?'라는 탄성을 자아내는 그래픽을 자랑하는 작품들이 등장하게 되었다. 대표적인 것이 「두근두근 메모리얼 GB」와 「카드캡터 사쿠라 GB」이다. 이 두 타이틀의 그래픽은 꽤나 인상적인 것이라 이전에 나왔던 소프트들의 그래픽상의 어설픔이 전혀 보이지 않는다. 오히려 충실하다고 해야할까, 둘 모두 원작이 존재했고, 그 원작이 미형의 캐릭터가 등장한다는 공통점을 지니고 있다. 따라서 대충 만든 그래픽으로 만들어졌다면 팬들에게 용서받지 못할 소프트가 되었겠지만 이 둘은 달랐다. 오히려 'GB가 잘 만들어 봤자지'라는 선입견을 아주 가볍게 부셔버리고 GB만의 개성있는 아름다운 그래픽을 탄생시키는 데에 훌륭히 성공했다. 그리고 양쪽 다 게임적인 맛도 뒤지지 않기 때문에 90년 최후를 장식하는 GB소프트로서는 손색없는 모습을 보여주었다.

하지만 뭐니뭐니해도 역시 가장 인상에 남는 작품이라면 역시 「포켓몬스터」일 것이다. 현존하는 게임 소프트 중 가장 많은 판매량을 자랑하였고 만화책·애니메이션으로 제작, 팬시상품 시장을 휩쓸어버린 절대적인 인기는 공짜로 나온 것이 아니다. 이 게임의 최대의 특색은 모두들 알고 있을 것이라 생각하지만 절대로 혼자서는 진정한 재미를 맛볼 수 없다는 것이다. 제작 때부터 출현 비율을 틀리게 조작한 두 개의 소프트(물론 나중에 블루와 피카츄를 더해 4개가되긴 했지만)의 거의 완벽에 가까운 연동에 의하여 필연적으로 여러 사람이 함께 플레이를 해야 하고, 귀여운 디자인으로 인해 특히 어린 유저들 사이에서의 인기는 가히 폭발적이었다. 현재 국내에서도 TV방영으로 인하여 그 인기는 가속화 추세이지만 원래부터 인기가 조금은 보장된 출발이었다고도 할 수 있다. 어쨌든 포켓몬스터는 일본식 RPG라는 1인 장르에 수많은 사람들을 동참하게 만든 매력을 지닌 소프트라고 할 수 있겠다.

99년 하반기 파워 점수

드디어 파워 점수 총 결산의 시간이 다가왔습니다. 하반기동안 열심히 파워점수와 함께 해온 독자 여러분께 다시 한번 감사의 말씀 드리면서 여기 그 최종 점수를 공개해 드립니다! 이 점수는 게임파워 6월호부터 11월까지의 파워점수를 합산한 것으로 자신의 상품과 점수를 확인하시고 최종적으로 편집부 파워점수 담당자에게 확인전화 주시기바랍니다. 서울, 경기 지역분들은 저의 편집부에 직접 방문하셔서 상품을 받아가시고, 지방분들은 저희가 우송해 드립니다. 만일 점수가 누락되었거나 주소가 잘못되어 있는 경우에도 저희 편집부로 연락주시기 바랍니다. 또한 경우에 따라 상품이 늦어질 수도 있으니 반드시 편집부로 확인전화를 주시기 바랍니다.

연락처 : (02)3142-6845 파워점수 담당자

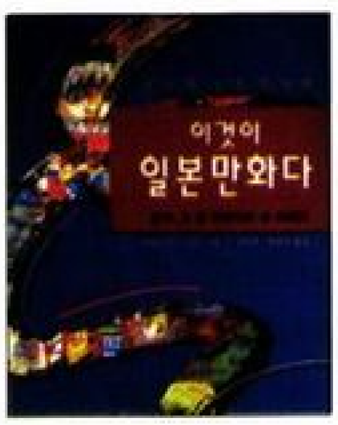
결과 발표

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

BOOK

이것이 일본 만화다

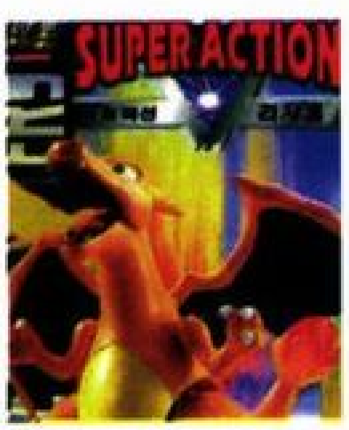


일본 만화와 일본 만화산업에 대한 치밀하면서도 재미있는 구성의 일본 만화론이 출판되었다. 흔히 일본 만화라고 하면 외설과 폭력이라는 단어가 먼저 떠오르게 마련이지만 저자는 이 책을 통해 일본 만화가 어떻게 문화산업으로 성장했으며, 일본을 세계적인 만화의 중심지로 만들었는지에 대한 해답을 주고 있어 일본 만화에 대한 오해를 풀고 있다.

문의처 - 다섯수레 : 02-3142-6611

POKET MONSTERS

슈퍼 액션 시리즈



건전지로 움직이는 탁월한 액션의 포켓몬 프라모델이 등장했다. 현재 발매중인 제품은 「리자몽」과 「거북왕」 등 2종. 리자몽의 경우 날개가 움직이며 입에서 빛을 내는 액션을, 거북왕의 경우는 BB탄을 연속 발사할 수 있는 액션을 보여준다. 2 제품 모두 AAA 전지 2개를 사용하며 가격은 25,000원

문의처 - (주)아카데미과학 : 080-969-7000

PRODUCT

2002 월드컵 스타



월드컵 개최를 앞두고 축구에 대한 관심이 높아지고 있는 가운데 통일전자가 기계식 축구 게임기를 발표해 화제를 모으고 있다. 게임에는 인형으로 제작된 브라질 골키퍼와 공을 차게 되는 한국 선수가 재현되어 있으며 한국 선수가 공을 차 골인된 수에 따라 경품을 받을 수 있게 제작되어 있다.

문의처 - 통일전자 : 0652-226-8780

MOVIE

토이 스토리 2



디즈니 애니메이션의 새로운 지평을 열었던 「토이 스토리」의 후속작이 오는 12월 18일 국내 개봉될 예정이다. 「벅스 라이프」와 함께 뛰어난 3D CG를 자랑하며 많은 비디오 게임기로도 이식되었던 애니메이션인 만큼 이번 「토이 스토리 2」 역시 플레이스테이션용 등의 게임이 벌써 개발중인 것으로 알려져 있다. 과연 게임이 뛰어난지 애니메이션이 뛰어난지는 여러분들이 직접 평가해 보기 바란다.

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

JAPEN PRODUCT 경품물 특집

우리 나라에도 여러 가지 경품류 게임기들이 오락실을 장악하고 있습니다. 과연 게임의 메카 일본에는 어떤 경품류들이 인기를 끌고 있는지 특집으로 꾸며 보았습니다

기동전사 건담 MS합금



일본에서도 최근 발매된 크레인 게임(상품을 집어서 꺼내는 경품 게임기)용 경품. 프라모델과 같은 사양으로 만들어진 「건담」을 시작으로, 「푸른 거성 란바랄」의 전용기 「구프」, 수륙양용 MS로 많은 인기를 얻었던 「즈고그」의 샤아 전용기와 양산형 등 모두 네 종류가 이번에 새로 발매된 상품이다. SD 라고는 하지만 원작의 느낌은 그대로 살리고 있는 것이 가장 돋보이는 장점이다.

「마리오」 시리즈 봉제 인형



패미콤에서 시작해 슈퍼 패미콤, 닌텐도64로 변함없는 인기를 누리고 있는 마리오. 지난 8월에 개최된 「스페이스월드 99」에서도 「슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)」와 「마리오 파티 2(가칭)」가 출품되어 마리오의 인기가 아직 식지 않았다는 것을 증명해 주었다. 그런 마리오 팬들을 위해 반프레스토는 닌텐도64용 「마리오 파티」에 등장한 마리오, 와리오, 요시 등을 약 18인치 크기의 봉제인형으로 발매했다. 이 제품 역시 일본 크레인 게임기용 경품으로 잘하면 한국에서도 만날 수 있을 지도….

카드캡터 사쿠라 마스코트



현재 우리 나라에서도 TV판이 방영되기 시작하면서 인기를 모으고 있는 카드캡터 사쿠라의 또 다른 관련 상품이 반프레스토에서 등장하였다. 이번에 발매된 상품은 높이 약 10Cm의 마스코트가 달려있는 열쇠고리. TV판 24화에서 크로우 카드에 의해 작아져 버린 사쿠라를 표현한 마스코트와 케로의 배틀 코스튬 등 3종류. 그리고 일반 케로 버전 1종류로 총 5종류가 등장한다. 사쿠라 팬에게는 필수 소장용 아이템.

슈퍼 로봇대전 키홀더



최근 슈퍼 로봇대전 64의 발매와, 슈퍼 로봇대전 α의 발표로 더욱 인기를 불태우고 있는 슈퍼 로봇들의 키홀더가 발매되었다. 이번에 등장하는 로봇은 「초전기 로보 컴배틀러V」를 시작으로 「무적강인 타이탄」, 「그레이트 마징가」, 「용자 라이딘」, 「겟타 로보G」 등 국내에서도 높은 인기를 얻고 있는 로봇들이다. 등뒤에 있는 스위치를 누르면 눈이 빛나게 되어있으며, 「컴배틀러V」와 「타이탄 3」는 눈의 발광과 함께 이마의 마크도 발광시킬 수 있게 되어 있다.

*이번 호 JAPAN PRODUCT는 일본에서 최근 발매된 경품 게임기에 사용되는 상품들입니다. 따라서 일본에서도 상품을 직접 구입할 수는 없으며 경품기계를 통해 얻을 수 있습니다.

플스 1000년 사(史)…, 그리고 미래

[신상민 기자]



1993년	10월	SCEI 설립 발표회, 60여 메이커들 소니본사 빌딩에 집결
1994년	12월	플레이 스테이션 발매, 동시발매 소프트는 릿지 레이서, A열차 등
1995년	2월	판매량 50만대 돌파
1995년	9월	[illegible]
1995년	12월	판매량 200만대 돌파
1996년	4월	플스 최초의 밀리언셀러 탄생, 타이틀은 '철권2'
1996년	9월	전세계 720만대 출하
1996년	10월	아시아(홍콩, 싱가포르, 태국, 말레이시아)에 [illegible]
1996년	12월	전세계 1,000만대 돌파
1997년	3월	아날로그 패드 발매
1998년	12월	전세계 5,000만대 돌파
1999년	1월	포켓스테이션 발매
1999년	3월	차세대 플레이스테이션 발표
1999년	9월	플레이스테이션 2 발매일 발표
1999년	12월	플스2 발매, 앞으로 3개월

하드웨어 개발사로서는 늦걸음을 내딛은 SCEI는 영원할 것 같았던 닌텐도, 세가의 아성을 일순간 무너뜨리고 신설회사로서는 상상도 할 수 없을만한 이익을 올렸다. 그들은 고객을 만족시킬 줄 알고 서드파티들을 잘 다루는 뛰어난 장사꾼이었기 때문이다. 실력은 물론이거니와 단순히 프라이드만 높은 바보[illegible] 것이다. SCEI는 화려한 화장기술, 감미로운 음악, 글빨, 말빨로 게임의 대중화를 위해 [illegible] 고객의 수를 늘리고 있다. 그러나 [illegible] 일이지만 찜찜하다. 게임이 게임 같지 않[illegible]는 것은 싫다!! 2000년을 [illegible] 2의 이모션 엔진, 과연 인간의 감정까지 [illegible]한 그래픽과 사운드에 의한 재미는 [illegible] 눈이 높아질수록 식상하기 마련이다. [illegible] '게임적 표현이 들어가 있는 [illegible]로 된 '영화적 표현이 가미된 [illegible]00년의 마지막 밤을 보[illegible]



■ 제작사	선라이즈 인터랙티브
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	2000년 여름 예정
■ 발매가	미정

드캐와는 다르단 말이다! 드캐와는!

기갑세기 G브레이커



드캐의 「선라이즈 영웅담」. 플스 2도 질세라 급히도 새로운 게임, 그 이름도 기가 막히는 「기갑세기 G브레이커」를 내 놓았다. 선라이즈 인터렉티브는 대작도 아닌 게임을 대작처럼 내놓는 것을 취미로 하는 제작사이다. 그러나 어느 제작사든 웬만한 로봇들에 대해 언급하기 위해서는 반드시 거쳐야할 그런 무서운 회사이기도 하다. 예전에는 캐릭터 개런티를 받아먹고 살던 그들이 무슨 이유에선가 게임제작에도 손을 댄지 오래인데. 갑자기 태고적 동화가 생각난다. 거위의 황금알을 하나씩 받아 챙기던 사람이 거위의 배를 갈라버린….

언제나 하는 얘기들이지만, 게임기에서 정말 중요한 것은 소프트웨어이다. 아무리 뛰어난 성능을 가지고 있는 게임기라도 자기가 원하는 소프트웨어가 없다면 무용지물에 불과하니 말이다. 그런 의미에서 본다면, 「선라이즈 영웅담」에 반해서 드캐를 산 유저들이라면 이제 플레이스테이션2를 사야할 이유 역시 생겼다.

PS2판 선라이즈 영웅담이다

로봇물의 팬이라면 드캐로 발매되는 「슈퍼로봇대전α」와 선라이즈 영웅담을 기대하고 있을 것이다. 게다가 로봇대전α는 플스로도 등장하지만 선라이즈 영웅담은 완벽한 오리지널이기 때문에 그만큼 기대도도 큰 작품이었는데, 역시나 플스의 팬들은 강력했던 것인가… 선라이즈 영웅담의 오리지널 메카닉들이 그대로 등장하는 PS2판 선라이즈 영웅담이 등장한다. 그 이름은 「기갑세기 G브레이커」!



▲ 이미 선라이즈 영웅담에서도 볼 수 있는 메카들이다

하지만 선라이즈 영웅담이 아니다!

여기까지 읽어보고 선라이즈 영웅담과의 유사점을 찾는 유저들도 있겠지만, 이 게임이 가지는 의미는 특별하다. 선라이즈 영웅담의 경우는 분명 오리지널 로봇들보다는 여러 애니메이션에 등장하는 로봇들에 초점을 맞춘 작품이었지만, 이 게임은 완벽한 오리지널 세계관인 기갑세기 G브레이커만으로 이끌어 가는 게임인 것이다. 얼핏보면 오리지널 메카만의 흥미없는 게임이 될지도 모르겠지만, 선라이즈의 계획은 야심만만하기 이를 데 없다. 사실, 건담 시리즈를 예로 들어보더라도 처음은 하나의 오리지널 작품으로 시작했던 것. 계속해서 인기를 얻어가면서 현재의 건담 시리즈가 된 것이다. 이 작품 역시 그렇다고 생각하면 된다. 선라이즈는 무려 5년간의 프로젝트로 이 시리즈를 키울 계획을 하고 있고, 이 게임은 실질적으로 그 프로젝트의 선봉장이 되는 것이다.



▲ 이들이 시리즈 물에서 이름을 드날릴 날도 멀지 않았다

그러면 무엇이 틀릴까?

캐릭터 뿐 아니라 시스템적인 면에 있어서도 선라이즈 영웅담과는 많은 차이를 보이고 있다. 선라이즈 영웅담은 시스템 스펙의 한계 때문에(벌써 이런 말이 나오게되다니…) 전투장면이 무비로 처리되어 있지만, 이 게임에서는 전투 장면이 리얼타임 폴리곤으로 처리된다. 폴리곤으로 처리되기 때문에 얻을 수 있는 이점은 생각보다 많다. 일단 시점 등의 변환이 분위기에 맞춰 자연스러워질 수 있는데다가, 그래픽에 있어서도 훨씬 많은 변화를 줄 수 있다. 게다가 이번 작품에서는 풀폴리곤의 이점을 살려서 한 유니트가 개발에 따라서 여러 가지로 변화된다고 한다. 물론 무비로 처리하는 것으로도 가능하기는 하겠지만, 용량이나 처리면에 있어서 이 편이 낫다는 것은 말할 나위도 없을 것이다. 실제로 이 게임의 주력 유니트 중 하나인 GT의 경우는 무려 26종류로 개조할 수 있다고 한다.



▲ 아직 개발화면이기 때문에 텍스처는 입혀지지 않았는데도 이 정도의 퀄리티이다



▲ 기본형 GT-A. 일반적인 양산형 기리고 보면 된다

▼ 중거리 공격용 GT. GT-B라고 불리며, 사격모드에서는 다리가 변화한다. 이것은 시즈모드?

▲ 냉지전용 GT. GT-C이다. 지형에 맞추어 발이 변화하는 것을 볼 수 있다. 색깔 역시 냉지전용의 모습

▲ 수중전용 GT. GT-M이라 불리며, 중압감을 주는 미사일포트가 인상적이다

PlayStation2

PlayStation2



내 한계를 넘어서 가라…



릿지 레이서 5

나가세 레이코만을 위해 게임을 구입할 정도로 레이싱 걸의 절대적인 존재감과 도저히 플스의 그래픽이라고는 생각되지 않는 상식이상의 그래픽을 보여준 「R4」에 이어 「릿지 레이서」의 최신작이 PS2로 발매된다. 지난달까지 「신 릿지 레이서」라고 소개된 이 게임의 정식 명칭은 「릿지 레이서 5」라고 결정되었고 릿지 레이서 전례와 마찬가지로 3월 4일 PS2와 동시 발매된다. 딱 한번을 제외한 매년 12월 3일 플스의 생일에 발매되었던 릿지 레이서 시리즈가 이번에는 PS2와 같이 생일을 맞이하게 되었는데, 그럼 「릿지 레이서 6」은 2001년 3월 4일에 발매되는 건가…?

■ 제작사	남코
■ 장르	레이싱
■ 발매일	2000년 3월 4일
■ 발매가	미정

이제 더 이상 말하기도 지겹다. 특별한 언급이 없는 한 이 게임에 나오는 모든 화면은 리얼타임 CG로 움직이고 있다. 또한 「5」의 레이싱 걸인 후카미 아이는 CG가 아닌 리얼타임으로 계산되어 오프닝에 등장한다고 한다. 다시 반복하지만 리·얼·타·임이다. 만일 여기에 성우만 기용되면 금상첨화인데….

실사와 CG의 한계선에서

어디까지가 실사고 어디까지가 CG인가…? 정말 말만 안 하면 실사로 착각할 정도의 퀄리티를 보여주고 있다. 레이싱 게임은 「릿지 레이서 5」로 다시 한번 큰 전환기를 맞이하게 될 것이다.

• 레이싱카 이미지 CG

이것은 레이싱카의 이미지CG로 실사라고 착각할 정도의 퀄리티를 보여준다. 물론 종래의 시리즈와 마찬가지로 등장하는 레이싱카는 전부 남코의 오리지널이라고 한다. 게임성과 리얼성…. 이것이 그랜트리스모와 릿지 레이서 시리즈의 가장 큰 차이일 것이다.



▲ 남코의 오리지널 카. 실제 시판해도 될 만큼의 정교함을 보여준다

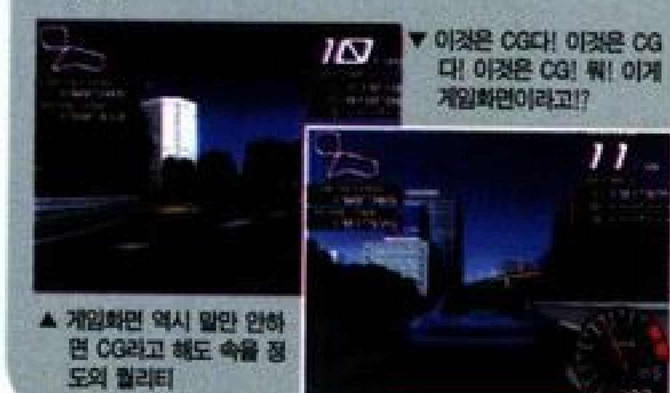




◀▲ 허걱… 이게 CG라고!

• 그리고 게임화면

게임화면을 봐도 CG와 차이가 나지 않는 완벽한 퀄리티로 역시 말만 안하면 CG라고 착각할 수준의 퀄리티를 보여준다.



▼ 이것은 CG다! 이것은 CG다! 이것은 CG! 뭐! 이게 게임화면이라고!?

▲ 게임화면 역시 말만 안하면 CG라고 해도 속을 정도의 퀄리티

시점은 역시 2개

남코의 전통답게 시점은 드라이버의 시점인 드라이버즈 뷰와 차 후면을 바라보는 시점인 비하인드 뷰, 두 가지 시점이 준비되어 있다. 하지만 성공하기 위해서는 이 두 가지 시점이 아닌 독자의 시점에서 바라보는 것이 중요하다. …… 이런, 뭔가 말이 헛나왔군….

• 드라이버즈 뷰

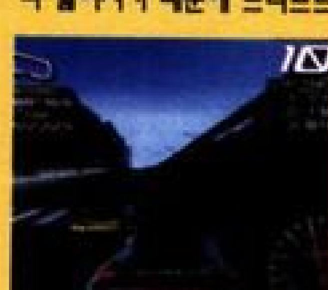
간단히 말해서 자기 시점. 게임은 실감나지만 난이도도 그만큼 높아진다.



▲ 남자라면 드라이버 시점

• 비하인드 뷰

자기 차의 엉덩이를 바라보며 달리는 시점으로 시점이 좀 더 넓어지기 때문에 드리프트의 타이밍이나 각종 커브 등에서 좀더 쉽게 진행할 수 있지만… 왠지 게임을 한다는 느낌이 너무 강하게 들어 별로 사랑받지 못하는 시점.



◀ 시점이 드라이버 시점에 비해 조금 넓어진다

낮에도 밤에도 한결같이…

같은 코스라도 낮과 밤에 따라 그 느낌은 크게 변화한다. 특히 PS2라면 기존의 게임기에서는 할 수 없었던 연출을 보여줄 수가 있다. 그리고 아직까지 비가 오거나 눈이 오는 등 기후의 변화에 대해서는 언급이 없지만 세가랠리가 그랬던 것처럼 PS2의 성능이라면 충분히 가능할 것으로 보인다.

• 낮에는 모범 운전사

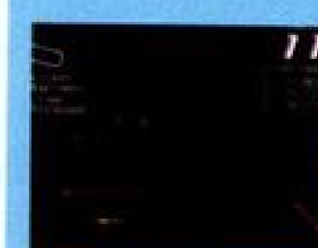
그들은 낮에도 달린다. 시도 때도 없이 달린다. 그것은 레이서의 사명이지!



▲그들은 낮에도 달립니다

• 밤에는 폭주족

밤이 되면 낮과는 비교도 되지 않을 정도의 화려함을 보여준다. 물론 시야가 좁아지니 헤드라이트를 켜는 것은 기본.



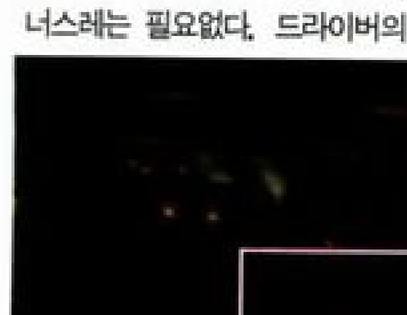
▲ 광원 효과에 주목!





리플레이의 놀라운 연출

거의 R4의 오프닝 수준을 보여주는 「5」의 리플레이 화면. 너스레는 필요없다. 드라이버의 혼이 느껴지지 않는가!? 느껴진다면 당신은 사나이!



◀ 이… 이것이 정녕 게임화면이란 말인가!?



▶ 친구에게 이 사진을 게임화면이라고 했다가 본인은 모두에게 거짓말쟁이 취급을 받아야만 했다!



세기말의 저주받은 유희

스카이 서퍼



제작사	아이디어 팩토리
장르	액션
발매일	2000년 3월 4일
발매가	미정

스카이에서 다이빙을 즐긴다 하여 스카이 다이빙, 스노우에서 보드를 즐긴다 해서 스노우 보드라 이름 붙여진 이 고급 유희들의 언밸런스 커플이 탄생하였다. 스카이에서 보드를 즐기는데 스카이 보드도 아닌 스카이 서핑이라 이름 붙여진 이 서국인들의 값나가는 유희는 3월 4일 PS2와 동시 발매될 예정이다. 자신들의 스릴충족이라는 미명하에 순수한 스포츠를 점점 변질시키고 있는 이들의 유희. 이 유희의 참가 자격은 3월 4일 PS2를 구입하는 당신에게만 주어진다. 물론 친구를 잘 두는 것도 하나의 방편이 될 수 있다.

스노우 보드와 스카이 다이빙을 합친 스카이 서핑은 현재 미국에서 대인기를 모으고 있는 스포츠이다. 저 높은 창공에서 스노우 보드를 신고 뛰어내리는 서국인들의 위험천만한 놀이가 아이디어 팩토리에 의해 게임화 된다. PS2의 그 경이로운 성능 때문인지 기존에는 볼 수 없었던 장르의 게임들이 하나둘 선보이고 있는데…. 세기말 시대는 새로운 흐름을 맞이하려 하는 것인가…!?

화려! 미려! 세밀! 그리고 경악

현재 스노우 보더를 소재로 한 게임은 많았다. 하지만 스카이 서퍼와 같은 경우에는 공중의 그래픽과 부유감 등…. 이전 하드에서는 제대로 표현할 수 없었던 것이 사실이다. 그러나 PS2의 성능으로 인해 상공의 배경과 부유감, 속도감 그리고 점핑 플래시 이상의 고속 낙하감을 구현할 수 있게 되었다. 현재 이 정도 퀄리티의 그래픽 능력을 구현할 수 있는 것은 PS2뿐. 폴리곤이란 기술에 놀라워하던 그때를 생각해 보면 세월의 흐름이란 실로 무상한 것이라고 느낀다.



▶ 저 아래의 미려한 그래픽 처리에 주목! 이것이 PS2의 능력이다



◀ 화면 하단의 커맨드 표가 보인다

일단은 낙하하고 보자!

커맨드로 미루어 보아…

그냥 뛰어 내리는 것은 아무런 재미가 없다. 공중에서 자기 나름대로의 퍼포먼스를 보여주는 것이 이 게임의 목적이다. 아래의 화면을 잘 보면 알겠지만 화면의 하단에는 커맨드가 표시되고, 그 커맨드로 미루어 보아 입력하면 공중에서 그 캐릭터 특유의 묘기를 펼치게 되는 것 같다. 또한 PS2의 성능이라면 공중에서 회전하다가 낙하산 펴는 것을 잊어버려 그대로 지상으로 인간 낙하기가 되어 떨어지는 일도 가능하게 될지 모른다. 물론 18禁 지정으로….



◀ 부하

▲ 자세잡고

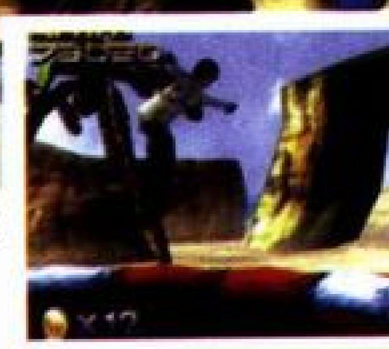
◀ 여기서 낙하산을 펴지 않고 그대로 낙하하는 것이 진정한 남자!

그냥 뛰면 싫어요!

현실에서도 게임에서도 아무런 사전지식이나 연습없이 낙하산 하나 짊어지고 공중에서 뛰어내리는 것은 유희가 아닌 투신자살이라고 한다. 물에 들어가기 전에는 준비운동을 하듯이 공중에서 뛰어내리기 전에는 충분한 연습이 필요하다. 그래서 준비된 것이 연습 모드! 현재 공개된 것은 공중에서 뛰어내리는 다이빙 모드와 지면에 설비된 거대한 선풍기의 바람을 타고 트릭을 연습하는 연습 모드의 두가지 모드, 그리고 그 외의 오마케 모드나 각종 옵션 모드 등에 대해서는 아직까지 아무런 정보가 공개되지 않은 상태이다.



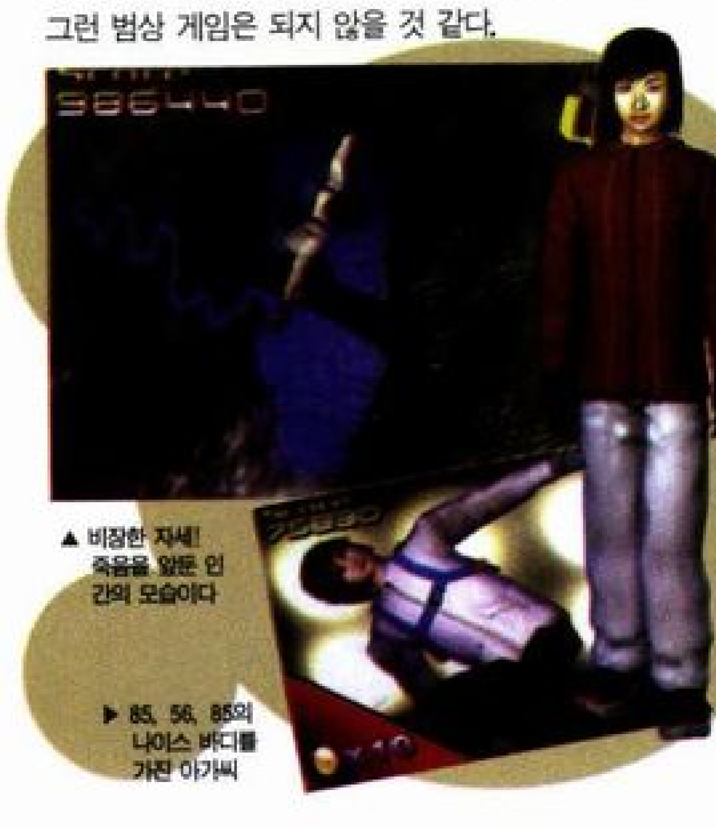
▲ 맨땅에 헤딩…이 아니라 맨땅에서 스카이 서핑



▶ 부유층에서는 연습 모드, 서민층에서는 대리만족 모드

캐릭터도 충실

현재 공개된 캐릭터는 3명으로 게임의 배경뿐만이 아니라 캐릭터의 표정까지도 세밀하게 그려져 있다는 것을 알 수 있다. 각 캐릭터는 모두 자신만의 특기와 능력치를 가지고 있으며, 그 프로필도 충실히 설정되어 있는 것으로 보아 생긴 것만 다르고 능력치는 전부 엇비슷한 그런 범상 게임은 되지 않을 것 같다.



▲ 비장한 자세! 죽음을 앞둔 인간의 모습이다

▶ 85, 56, 85의 나이스 바디를 가진 아가씨



본격적인 침공이 시작된다. …어이, 듣고있나?

아머드 코어 2



■ 제작사	프롬 소프트웨어
■ 장르	액션
■ 발매일	2000년 여름예정
■ 발매가	미정

미션을 통해 돈을 모은뒤 코어와 파츠를 구입하여 하나의 완성된 메카닉을 자신의 취향대로 만들 수 있는 게임, 「아머드 코어(이하 AC)」의 후속작이 PS2로 나온다는 것은 누구나 다 아는 사실. PS2로 제작되어 전작보다 정확히 10배 이상 높아진 그래픽과 게임의 퀄리티는 어느 누가 보아도 입이 벌어질만큼 높다. 보다 리얼해진 움직임들이 전투로의 몰입도를 한층 올려줄 것이다. 어쨌든 전작의 67년 이후의 세계인 아머드 코어 2로 당신을 초대한다.

자신만의 메카닉을 만들 수 있다는 것과 그 메카닉을 이용하여 랭킹에 도전할 수 있다는 것으로 큰 인기를 얻은 아머드 코어. 후속작인 「2」에서는 이런 점들이 바뀌었다. 이봐요, 가르쳐줄 때 잘 들으란 말야!!!

AC 2의 연대설정

AC 2를 이해하기 위한 기본적인 시대 설정이다. 잘 보고 알아두면 좋다.

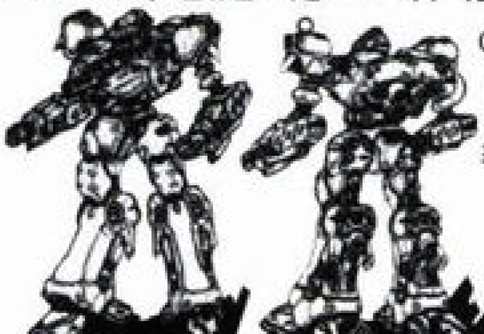
연대	사건
0096	화성 테라포밍 제 1차 계획 실행
0106	대파괴
0156	대심도전쟁 발발(전작의 배경시대)
0186	대심도전쟁 종결, 지상으로의 이주개시
0196	테라포밍계획의 발견, 화성의 지구화 확인
0199	화성으로의 이주개시
0223	화성사회가 형성(본작인 AC 2의 배경시대)

신 기업들의 등장으로 이루어지는 화성의 AC 2

전작의 67년 뒤에 일어나는 AC2는 무대가 화성으로 바뀌었다. 새롭게 등장한 신 기업들을 위주로 AC2가 이루어지게 된다. 새로운 기업들에 대해서 살펴보자.

■ 지오매트릭스사

대심도전쟁으로 식량위기에 처해있을 때 식량을 보급했던 식품계통 기업의 모체. 대파괴 이전에 준비되었던 화성으로의 이주계획을 발견하고, 인류를 화성으로 이주시킨 대표적인 회사이다. 현재 보유 군대의 위력은 최강급이다.



◀ 이것이 지오의 AC 디자인

지오매트릭스의 AC

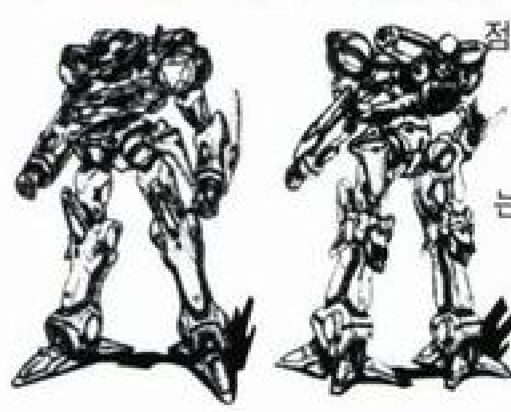
AC 개발이 가장 빨랐던 것만큼 신기술의 측면에서도 우위를 보인다. 독창적인 디자인이 압권인 이 기체는 굉장한 고가에 팔리고 있으며 메카닉 조합 후의 성능면에서도 뛰어남을 자랑한다.

■ 엠로드사

에너지 기업「세프템」을 기초로 한 이 기업은 많은 회사들이 흡수된 합병기업. 새로운 경제시스템의 활용으로 신 기업의 설립을 추구하고 있다. 라이벌 기업에 대항하여 강력한 체제를 갖추고 있는 업체

엠로드사의 AC

지오사와는 정반대로서 범용성, 내구력, 그리고 가격대가 저렴한 편이다. 덕분인지 몰라도 많은 기업들의 군대용으로 채용되어 있다. 디자인은 근대의 형태로 특이한 점은 없다. 현재 지오사의 AC 시장에 눌려있는 상태.



◀ 이것이 엠로드사의 AC

■ 브릿츠사

정보·기술계를 전문적으로 맡고 있는 회사로 지오매트릭스사와 엠머로드 사에 대하여 모두 중립적인 입장을 취하고 있는 회사. 한 때는 AC 제작에도 힘썼으나 지금은 익스텐션 등의 AC 파츠들을 제작하는 일을 맡고 있다. 그리고 레이븐즈 네스트를 대신하여 용병 중개업도 하고 있다.

메카닉 어셈블 카테고리

AC의 개조를 위해서라면 상식적으로 알아야하는 부분. 외우자 외워!

1. HEAD
2. CORE
3. ARMS
4. LEGS
5. GENERATOR
6. ???????(신파츠)
7. FCS(화기관제 시스템)
8. OPTION
9. BOOSTER
10. BACK WEAPON L / BACK WEAPON R
11. ARM WEAPON L
12. ARM WEAPON R
13. ????????(신파츠)
14. EXTESTION



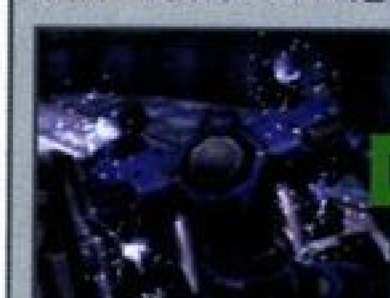
▲ 가장 중요한 몸통



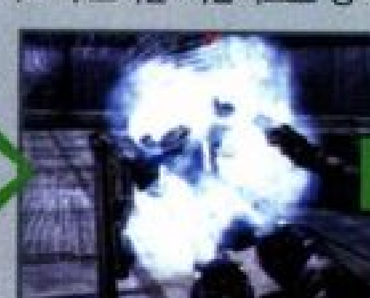
▲ 기체의 하중은 이것이 몽땅 받는다

AC 2에서는 오버드 부스터가 기본장비

AC 1에서 약 70년이란 세월이 흘렀기 때문에 그만큼 기술과 과학이 발전해있다. 덕분인지 AC 2에 나오는 모든 메카닉들이 오메가 부스트도 아닌 오버드 부스터를 기본적으로 장비하고 있다. 이것으로 공중을 부양하는 시간이 늘어났을 뿐만 아니라 오버히트될 가능성도 확실히 줄어들었다. 이것도 서비스라면 서비스?



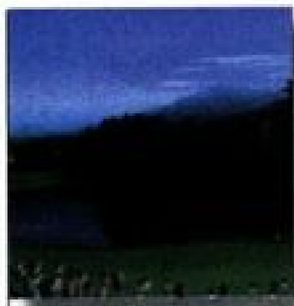
▲ 오버드 부스터가 기본 장착!



▲ 기동이다



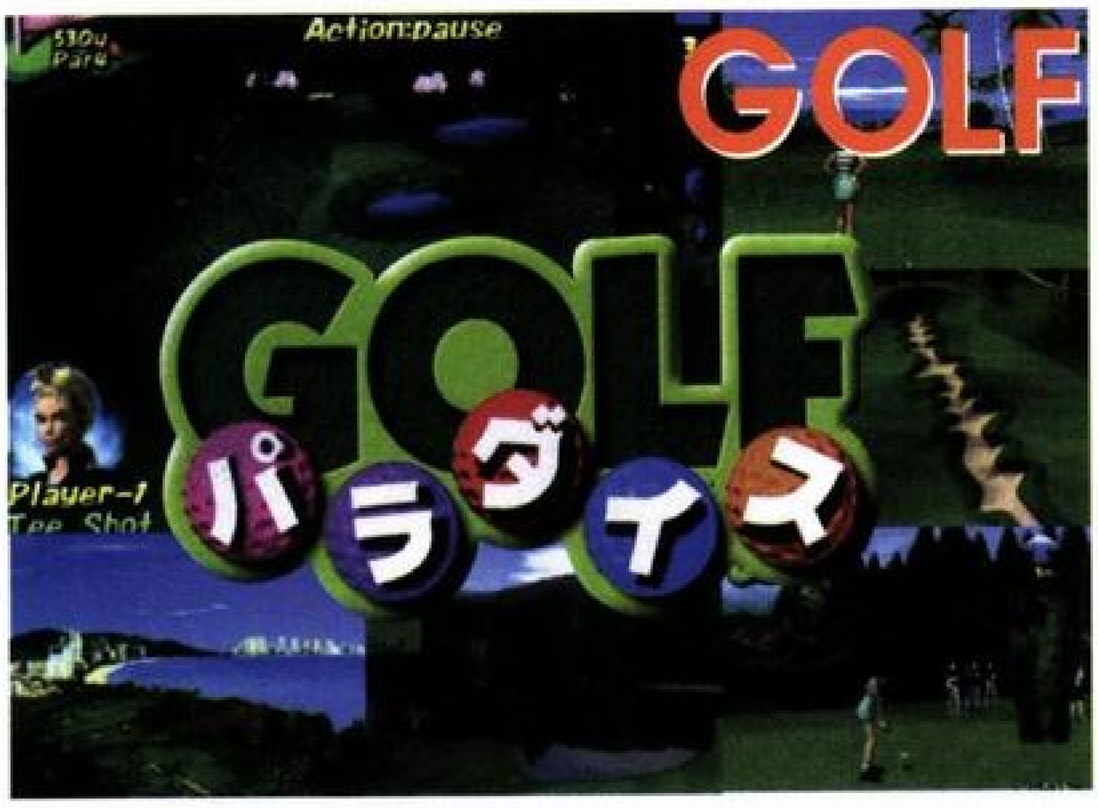
▲ 알겠나!!



골프를 잘 치십니까? …미안, 골프채도 못 잡아봤어

GOLF 파라다이스

■ 제작사	T&E소프트
■ 장르	스포츠
■ 발매일	2000년 3월 4일
■ 발매가	5,800엔



플스2의 성능을 십분 활용하여 만들어진 골프 게임으로 그래픽의 퀄리티는 화면을 보면 알겠지만 이미 보장된 상태. 실제 골프 데이터를 사용해 현실성을 추구함과 동시에 리얼함까지 추구한 골프 파라다이스…!! … 그 말이 그 말인가? 어쨌든 스포츠 게임의 한계를 자사의 실력으로 처리하는 투철함을 보이는 이 게임은 플스2로 나오는 신세기의 신세대를 위한 골프게임이다. 새로운 시스템과 아름다운 그래픽을 주목하면서 골프 파라다이스로 푹 빠져보도록 하자.

T&E 소프트에서 자신있게 제작 중인 골프 파라다이스. TV의 최대 해상도를 이용한 아름다운 그래픽을 이용해 골프의 몰입도를 더욱 높여준다. 플스2로 만들어진다는 것만으로 퀄리티가 보장되진 않지만 일견 아름다워 보이는 골프 파라다이스을 파헤쳐 보자.



◀ 아름다운 그래픽과 실감나는 엑스트라들이 압권



▶ 부드러움이 느껴진다

게임은 이렇게…

게임 모드는 2개가 준비되어 있다. 간단하게 골프 한 게임 치고 싶다면 노멀 모드를, 스토리가 있는 또 다른 골프의 세계를 체험하고 싶다면 스토리 모드를 해보는 것이다.

노멀 모드

단순하게 골프 게임을 즐기는 것으로 혼자 즐기거나, 멀티 플레이로 여러 사람들과 토너먼트도 즐길 수 있다. 이 외에도 트레이닝, 미니 게임 등 10종류가 넘는 게임을 즐길 수 있다.

스토리 모드

자신만의 캐릭터를 육성하는 모드. 시합에서 얻을 수 있는 포인트를 이용해 파라미터를 상승, 자신의 캐릭터를 성장시켜 가는 것이 목적인 게임. 이 모드에서 한 번 클리어하게 되면 스토리 모드에 나왔던 필드를 노멀 모드에서 사용할 수 있게 된다.

골프 코스 자동생성 시스템

골프 파라다이스의 가장 큰 특징은 바로 자동 맵 생성 시스템이다. 왠 롤네코의 이상한 던전 패러디냐 라고 생각한다면 큰 오산이다. 스포츠 게임의 단점은 필드가 한정되어 있다는 것. 하지만 이 자동생성 시스템으로 그 문제점을 해결하고 있다. 초심자부터 매니아까지 자신의 실력에 맞는 그런 필드를 만들어 즐길 수 있다는 것은 정말 꿈에나 가능했던 것일지도 모른다.

개성적인 캐릭터들이 등장

캐릭터들은 각자 자신의 골프 타입을 가지고 있다. 자신의 취향과 비슷한 캐릭터를 선택해 필드를 장악하는 것이 효과적이다.



노멀 타입
밸런스가 가장 무난한 캐릭터. 홀을 돌 때 가장 부담없이 진행할 수 있는 선수이다.

◀ 왜 이렇게 짜증나게 생겼을까?



리커버리 타입
러프와 벙커에서 실력이 발군.

▶ 양키라고 예외는 아니다



파워 타입
비행거리를 우선으로 하는 파워히터. 하지만 정확성은 장담 못한다

▲ 최악이다. 더 이상 추할 수는 없다



테크닉 타입
노련함으로 승부하는 타입. 이쪽은 퍼팅에 강하지 않을까?

▶ 그나마 귀여운 여성이 나를 반겨준다

코스가 만들어지기까지

1단계 : 전체 설정

코스의 난이도 및 기본 설정을 해준다.



▲ 1단계

2단계 : 홀을 설정

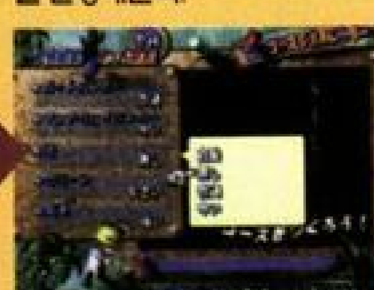
코스내에서 홀의 위치나 거리를 설정해준다.



▲ 홀을 설정

3단계 : 장애물 설치

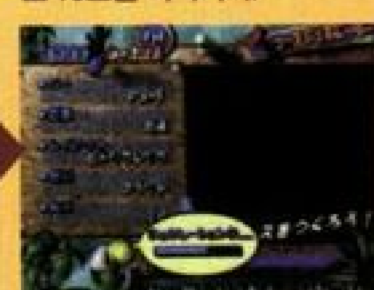
코스내의 러프나 벙커의 개수를 설정해준다.



▲ 이것만 잘 사용하면 벙커로 홀을 도배할 수 도…

4단계

맵이 만들어지고 있다. 더도말고 15초만 기다리자.



▲ 기다리는 자에게 복이 있을지나…

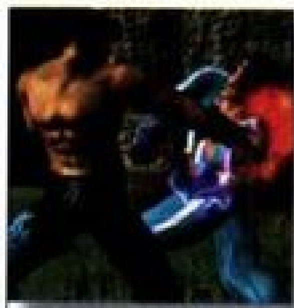
5단계

코스가 완벽하게 만들어진다. 이것을 게임에 사용하면 되는 것이다.



▲ 속성 15초 완성

PlayStation2



제작사	남코
장르	대전액션
발매일	2000년 3월 4일
발매가	미정

PS2 성공 전략 제 1호



철권 -태그 토너먼트

PlayStation2

새턴이 버파를 내세워 처음 발매되었을 때, 그 당시 플스에서 유일하게 버파에 대적할 수 있었던 게임 철권. 그리고 약 1년 후, 새턴에 버파 2가 발매되었고 몇 달 후 플스로 철권 2가 발매되어 버파 2에 대응할 수가 있었다. 그리고 플스로는 철권 3가 발매되었으나, 새턴으로는 버파 3가 발매되지 못했고, 결국 그 어느 게임도 철권 3의 독주를 막을 수 없었다. 그리고 세월은 흘러 세가의 차세대기 DC는 버파 3를 내세워 발매되었고 SCEI의 차세대기 PS2는 철권 TT를 내세워 다시 한번 버파에 대응하려 하고 있다.

도로 발매하기에는 그래픽이 너무 좋고, PS2로 발매하기에는 무언가 모자란 느낌이 든다. 남코는 DC로 소울칼리버를 이식해, 가정용 게임기 이식에 새로운 가능성을 제시해 주었고 더불어 남코의 이식센스가 얼마나 뛰어난지 확인시켜 주었다. 그래서 많은 유저들은 철권TT도 DC로 등장하리라 예상했었다. 그러나 그 예상과는 달리 PS2 발매로 확정되어 엄청난 퀄리티로 이식이 진행중인 철권TT. 이대로 나간다면 3월 4일 남코와 PS2의 독주를 막을 수 있는 것은(역시 DOA2가 나와야…) !?

초월 이식도 좋지만…

소울칼리버에서도 그랬듯이 상위기종에는 거기에 걸맞은 이식도를 보여주는 서비스 정신이 투철한 제작사, 남코. 하지만 이번 철권TT는 사진을 보면 알겠지만 업그레이드했다는 것보다 철권의 캐릭터를 이용해 새로운 게임을 만들었다는 표현이 어울릴 정도로 뛰어난 그래픽을 보여주고 있다. 물론 남코는 아케이드의 느낌을 충실히 이식하겠다고는 하지만, 이 정도의 그래픽 차이라면 오히려 아케이드판을 즐겼던 사람에게 위화감을 줄지도 모르는 일이다. 개인적인 바램이지만 아케이드용 철권TT의 완전이식 모드라도 들어있다면 좋겠는데….

■ 파격적인 퀄리티 업

혹시나 아직까지 게임센터에서 철권TT를 보지 못한 사람을 위해 비교 화면을 준비했다. 하지만 업그레이드 된 것까지는 좋은데…. 그래도 이 정도면 왠지 철권이 아닌 다른게임 같다는 느낌마저 드는데….



▲ 아케이드에서 현재 현역으로 가동 중인 철권TT

이 정도면 거의 다른 게임이라고 보는 것이… ▶



이식도 중간 점검

기본은 철권TT

사람에 따라 위화감이 느껴질 정도로 파격적인 업그레이드가 단행되었을지도 몰라도 기본적인 느낌은 아케이드의 그것을 그대로 이식하고 있다



▲ 동네아저씨 애호 캐릭터 Vol.1 폴. 그놈의 막강 뚱파워 붕권만 없었어도…



▲ 동네아저씨 애호 캐릭터 Vol.2 에디. 그놈의 발모가지를 분질러놓던가 해야지 원…

주목!! 배경에 우민!!

PS2용 TTT는 그래픽의 업그레이드 뿐만 아니라 다른 세세한 면까지 배려하고 있다. 아래 화면의 배경을 보면 모든 배경이 3D인 것은 물론이고, 배경에 관객까지 3D로 표현되어 전부 리얼타임으로 움직이고 있다는 것을 알 수 있다.



▲ 배경의 사람이 보이십니까?



옴의 반격기도 훌륭하게 재현. 그리고 환호하는 or 야유하는 관객까지도… ▶

기본은 철권TT



◀ 기후의 변화까지!? 착한 어린이는 집에 돌아갈 시간. 샤오유에게 사랑과 우정의 레브러브 킥을 날리는 화랑



▲ 대한민국의 코스가이 화랑! 화랑의 앞머리가 바람에 휘날리고 있는 것이 보인다

이번 공개된 자료에 의하면 기존의 철권 시리즈에서는 볼 수 없었던 스테이지의 추가와, 날씨의 기후차까지 적용된다는 것을 알 수 있다. 무슨 말을 더 하리요. 사진 必見~.



◀ 기존의 철권 시리즈에서는 볼 수 없었던 배경, 바람이 부는 방향에 따라 풀잎이나 캐릭터의 복장이 흔들리는 등의 세심한 곳까지 리얼리티 넘치게 재현

기타 등등…

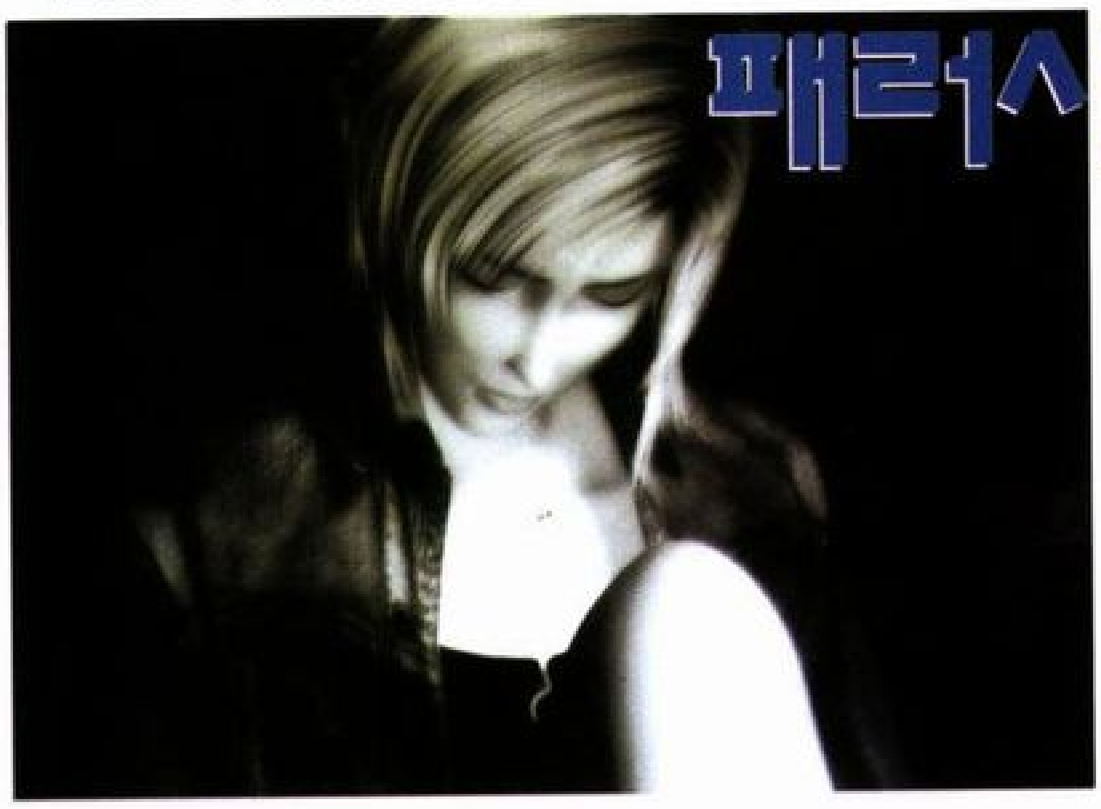
그 외 플스용 철권 시리즈에 항상 준비되었던 오리지널 오프닝, 엔딩 동영상이나, 철권3에 있었던 철권포스 모드, 볼 모드 등의 추가에 대해서는 아직 언급이 되지 않고 있다. 물론 이식만 제대로 되면 추가모드가 전혀 없어도 잘 팔린다는 것을 DC의 모 게임이 입증한 바 있으나 역시 아무 것도 없으면 뭔가 아쉬운 것은 사실이다 (설마 VS 모드도 없을까!?).



■ 제작사	스퀘어
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	12월 16일
■ 발매가	6,800엔

미토콘드리아의 반란은 신의 뜻이었던가?

패러사이트 이브2



인기소설을 십분 활용한 시나리오를 만들어 호평을 받았던 패러사이트 이브의 후속작 「패러사이트 이브 2」. 발매일 확정과 함께 서서히 밝혀지기 시작하는 2의 모습들. 특히 전작에서의 느려터진 이동속도와 상식 밖의 캐릭터 면상 텍스처는 엄청난 개량을 이룬 듯 하다. 한층 더 아름다워진(야야, 스퀘어한테 돈 먹었냐?) 아야의 강렬한 눈빛과 더욱더 나이스 바디가 되어 돌아온 그녀를 보며 많은 기대를 품고 있겠지만 이번 달에는 아야의 프로필뿐만 아닌 그 밖의 서브 캐릭터의 존재에 대해 알아보도록 하자.

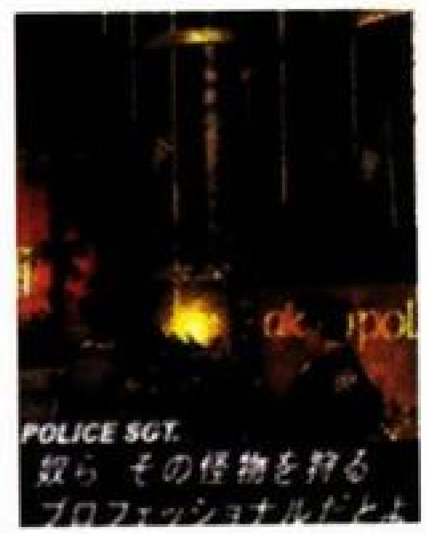
12월 16일 발매를 앞두고, 계속해서 들어오는 최종정보. 이번 달에는 발매 마지막 점검으로 NMC(네오 미토콘드리아 크리처)와 싸우게될 M.I.S.T(미토콘드리아 조사 진압반)의 정체와 그 조직을 구성하고 있는 멤버들을 소개하도록 하겠다. 과연 이번에는 최근 스퀘어 게임의 절대적인 판매부진과 인지도 저하의 영향을 극복하고 전작과 같이 밀리언셀러가 될 수 있을 것인지, 아니면 연말 성수기임에도 불구하고, 판매율의 저조로 순간 반짝하는 게임이 될 것인지는…. 다음 달의 판매순위를 기대해 보자고요!

정부의 기밀 조직 M.I.S.T



◀ M.I.S.T의 사무실. '게임파워' 편집부와 비슷한 구조를 자랑한다

미토콘드리아의 모든 관련 부분을 담당하고 있는 이 조직은 FBI(연방조사국) 내에 소속되어 있는 비밀 결성 팀이다. 정부는 NMC와 관련된 모든 조사에는 M.I.S.T를 FBI연방관으로 위장시켜 투입시키고 있다. 덕분에 M.I.S.T의 존재를 알고 있는 사람은 아무도… 없겠지?



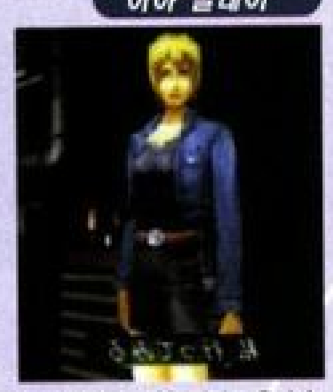
▶ 일반경찰은 모를지도…

캐릭터를 알아봅시다

이번에도 히로인입니다

아야 블레어

이 게임의 주인공으로 3년이 지난 지금도 여전히 미모를 잃지 않은(사실, 그건 좀 아니라고 봐) 나이스 바디의 아야. 3년 전에 '맨하탄 섬 봉쇄사건'으로 체내의 미토콘드리아가 각성되어 버린 그녀는 N.Y 시경을 그만둔다. 그 후 M.I.S.T에 스카웃 되어 NMC 헌터로 일하고 있는 그녀는 미토콘드리아의 폭주를 두려워하여 감정이 격해지지 않도록 노력하고 있다.



▲ 아오이의 진흙 머리도 용서가 안되지만 아야의 달걀껍질 머리도 용서가 안된다

그 때문인지 동료들은 그녀를 조용하고 차분한 여성이라고 생각하고 있지만…. 전작의 그 활약상으로 볼 때 이번에도 각성하여 NMC살육을 할 것으로 보인다(하긴…. 그 성격이 어디 가나…!).



◀ 대폭주 요괴여성, 아야 블레어

기타 등등…

루퍼트 브로드릭



▲ 제프리가 머리를 깎고 패러사이트로 등장



▶ 잔혹한 중년의 대지, 루퍼트 브로드릭

그는 '맨하탄 섬 봉쇄사건' 때 가족을 NMC에게 무참하게 살해당했다. 그 후 그는 보복을 위해서 M.I.S.T에 전속, NMC 헌터가 된다. 성격은 온순하지만 NMC를 상대하게 되면 잔혹한 성격으로 변하며 가족의 복수에 자기 인생의 모든 것을 걸고 있는 열혈 중년의 바이블.

피어스 캐러다인

NMC 등의 정보를 수집하는 정보처리 담당 조사관. 그는 M.I.S.T 에 들어오기 전에는 해커였다. 그 경험을 바탕으로 비합법적인 방법으로 정보를 입수하고 있다. 아야 일행은 그런 그의 능력 덕분에 원활한 조사를 할 수 있지만 전투 능력은 정말… 꽝이다.



▲ 리온마저 세가에게 등을 돌렸다

▲ 해커계의 떠오르는 양아치, 피어스 캐러다인

에릭 볼드윈



▲ 보스는 안전을 위해 남 앞에 나서지 않는다. …사실은 겁을 뿐이다

▲ 이마의 힘줄과 멀리먼 아를 듯한 헤어스타일이 섹시♥포인트, 에릭 볼드윈

M.I.S.T를 지휘하고 있는 상급 조사관. 냉철한 성격의 소유자로 직접 사건 현장에는 나오지 않지만 부하들에게 전화를 사용해서 지시를 내린다. 철저히 계산된 자신의 계획이 부하의 무능력으로 연애 늦어지는 것을 굉장히 싫어한다. 부하들은 그를 존경심과 빈정거림을 담아 'HAL'이라고 부르고 있다.

죠디 버켓

역시 세상은 미소녀, 아니 미치녀를 원했다!! 하지만 24세의 젊은 나이에도 불구하고 전기공학, 무기의 설계, 선택 등에 정평이 나있는 괴녀(怪女)로 헌터들의 신뢰도 굉장히 두텁다. …갑자기 이 아가씨의 암울했을 듯한 소녀시절을 보고 싶어진다. 하지만 일반적인 상식을 파괴하는 자신만의 독특한 말버릇으로 주위의 상상을 초월시켜버리는 명랑한 무드메이커이기도 하다. 게임 상에서는 아이템의 보관, 튠업 등을 맡아줄 것 같다.



▲ 그녀는 너무 예뻤다. 그러나 알고보면 사이코다. 죠디 버켓

▲ 과연 그녀는 관상용으로서 가치있는 캐릭터일 것인가

PlayStation

PlayStation



■ 제작사	캡콤
■ 장르	액션
■ 발매일	겨울예정
■ 발매가	미정

유구한 시간 속에서… 캡콤은 무엇을 생각했나?

스트라이더 비룡 2



89년 발매되어 많은 올드 게이머의 추억 속의 명작이 되어 있는 「비룡 1」과 12월 아케이드로 가동예정인 「비룡 2」가 쌍피가 되어 이번 겨울에 발매될 예정이다. 특히 「비룡 2」는 아케이드로 가동되기 전에 이식이 결정되어, 많은 팬들을 기쁘게 하고 있다. 캡콤의 발빠른 이식행각과 신속한 발매일 결정! PS2가 나오기 전 캡콤이 보내는 호화 팬서비스! 부디 이것이 캡콤이 보내는 마지막 이벤트가 아니길 바라며 이번 겨울은 이 게임으로 게이머의 혼을 불태워 보자(하지만 겨울에 불장난은 좋지 않아)!!

89년 아케이드 시장을 휩쓴 최고의 액션대작 「비룡 1」. 이후, 메가드라이브에서도 엄청난 인기를 누렸다. 그리고 캡콤은 전작을 잊지 못하는 요청에 보답하고자 「비룡 1」과 그 후속작인 「2」를 동시에 플스로 이식한다. D&D가 플스로 발매되지 않아 아쉬워하던 유저에게 보내는 캡콤의 일등급 프레젠트! 불타오르지 않습니까!? 계속 타기만 해도 되나….

사실 액션 게임도 스토리가 있습니다



닌자들로 구성된 암살집단 '스트라이더즈'는 어떠한 의뢰도 해결해 주는 전투와 첩보 등에 관한 프로페셔널 집단. 그 중에서 특히 뛰어난 능력을 가진 A급 스트라이더인 비룡은 이름도 불명, 국적도 불명, 나이도 불명인 수수께끼의 인물이다. 비룡은 모든 것을 베어버린다는 광검 사이퍼를 가지고 세계제패를 꾸미는 그랜드 마스터의 야망을 저지하기 위해 싸우게 된다.

「1」과「2」를 동시에 만끽

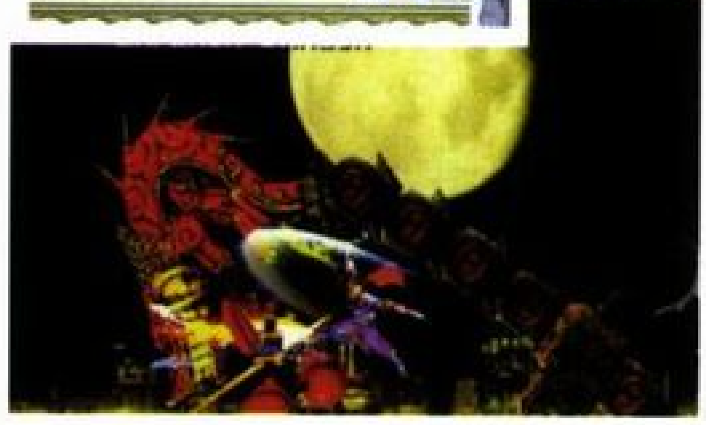
총 시디 2장으로 발매되는 스트라이더 비룡은 당연하게도 「1」과「2」를 모두 담고 있다. 가끔은 「1」으로 추억에 젖어보고 가끔은 「2」로 공포를 만끽하자. 캡콤이란 회사는 2장으로 내놓으면서도 오히려 당당하다.



▲ 그의 인기로 인해 ×룡의 권이 탄생되었다

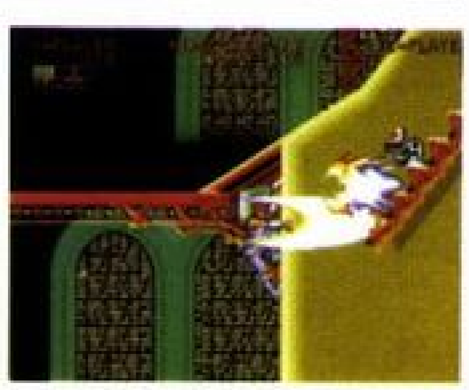

◀ 재미는 FF를 능가!!!
… 할래나?

▼ 오랜만에 보는 사이드뷰 액션게임



올드 게이머를 위한 만가

10년 전에 발매됐지만 지금봐도 전혀 손색이 없는(조금은 무리일지도…) 비룡이 10년의 세월과 5년의 기종차를 넘어 플스에서 부활한다. 닌자로 구성된 암살집단 스트라이더의 일급 스트라이더 비룡이 다시 한번 활약하게 되는 이번 겨울! 오히려 게이머의 열기로 푸근할 것 같은 느낌이 드는 것은 왜일까?


◀ 솔직히 어설픈 연출

완벽이식이 느껴진다

화면사진으로만 봤을 때 아케이드용과 비교해 거의 완벽한 이식도를 보여주고 있다. 또한 현재 미미한 점은 이 후 점점 개량이 되어갈 예정이니 이번에는 캡콤을 믿고 기다려도 좋을 듯 하다. 하지만 아직까지 추가된 부분에 대한 언급은 없어 정석 플레이인 완벽 이식만으로 끝나지 않을까 우려가 되기도… 요즘의 캡콤의 서비스 정신과 이식 센스를 고려해 볼 때 완벽 이식은 물론이고



무언가 엄청난 추가점이나 개량점을 기대해봐도 좋을 것 같다.

◀ 타격감이 통쾌하다

▶ 2에서는 이런 무비도 준비되어 있다



▼ 이것이 바로 필살!! 허공에 삽질하기



스트라이더 비룡을 모르는 그대를 위해

사이퍼 : 비룡의 무기. 이 칼에서 발하는 플라즈마 에너지는 못자르는 것이 없다고 일컬어지는 명도이다. 게다가 소유자의 감정에 의해 공격력이 변한다. 예전 열혈이 최고였던 시대가 있었답니다.

옵션 : 비룡을 지원해주는 기계. 1에서는 원반 형태와 타이거 형태, 매 형태의 3종류가 있었다. 한때 옵션이 유행이었던 시절도 있었습니다.

거대보스 : 한 화면을 가득채워 엄청난 위압감을 주었던 보스. 거대캐릭터가 등장하면 모두들 감탄하며 놀라워 했었죠.

동롱 : 비룡의 라이벌. 중국 권법가(여자닷!) 로서 비룡과 함께 나란히 모 대전게임에도 출현했었다. 2에서도 등장하는 것이 확인. 라이벌을 보며 손가락질하던 그 순수한 때가 생각납니다.


◀ 동롱은 마시루의 원조가 아닐까?

▶ 못 자를 것 같았나?



- 제작사 SCEI
- 장르 액션
- 발매일 12월 16일
- 발매가 5,800엔

어른이 되면 알게 됩니다

러브&디스트로이 (LOVE & DESTORY)



야루도라는 드라마였다. 그리고 이번에 발매되는 러브&디스트로이(이하 L&D)는 미소녀 게임이다. 그렇게 SCEI가 주장하고 있다. 과연 미소녀 게임과 드라마의 기준을 무엇으로 잡는지는 모르겠지만 제작사인 SCEI가 그렇다면 그런 것이다. 무비제작은 야루도라 시리즈와 테일즈 시리즈 등의 무비로 친숙한 프로덕션 I·G. 그리고 원로 게이머에게는 전영소녀, DNA, 그리고 뉴타입 게이머에게는 아이즈로 유명한 '카츠라 마사카즈'가 캐릭터를 담당하여 기대도를 120% 향상시킨 L&D. 이것으로 이번 겨울나기 끝!!

연애액션이라는 기괴한 장르를 발족한 L&D의 스토리 라인. 돌연, 일본에 정체불명의 이형물체 '잼'이 들이닥친다. 세계는 위기에 처하게 되고 소년에게도 절대절명의 순간이 다가온다. 그때 이공간으로 갑작스레 전송되는 소년. 그곳에서 3인의 소녀와 만나게 된다. 자신들이 살고 있는 미래세계와, 위기를 맞은 현대세계를 구하기 위해 미래에서 온 생명체 Q-TRON과 함께 소년은 배틀포트에 탑승해 잼과 맞서 싸우게 된다. 덧붙여 말한다면 모 기업과는 절대로 아무 상관이 없다.



▲ 주인공 절대절명의 위기

▲ 그 순간 주인공은 어디론가 전송된다



▲ 그리고 그곳에서 3인 소녀와의 만남이 시작된다

▲ 하지만 이래가지고는 이길 수 없어!

배틀포트

배틀포트는 2인승으로 상대를 생각해주는 마음(S.E.E.D), 즉 조종사의 파트너(Q-TRON)에 대한 연애감정이 에너지원이 되어 움직이게 되어 있다. 게다가 연애감정이 깊어질수록 배틀 포트도 파워업 되는 시스템을 채용하고 있어 일부 소시민들의 구매욕을 자극하고 있다.

■ 시스템 철저 해부

❶ 전투를 시작합니다

로봇 교관 에그의 스테이지 설명과 파트너의 소개 등이 끝난 후 전투에 들어가게 된다. 전투는 실전과 연습이 존재하고 실전에서는 파트너의 체력이 0이 되면 게임오버. 연습이라고 해도 게임 오버는 없지만 S.E.E.D(감정치)가 변화하기 때문에 마음놓고 있을 수만은 없는 일이다.



▲ Q-TRON과 같이 미래에서 온 로봇 에그가 상황을 설명해준다

❷ 그전에 파트너를 선택해 주세요

3인의 파트너 중에서 한 명을 선택한다. 배틀포트는 파트너에 따라 3종류가 준비되어 있으며, 탑재무기는 S.E.E.D에 따라 변화한다.





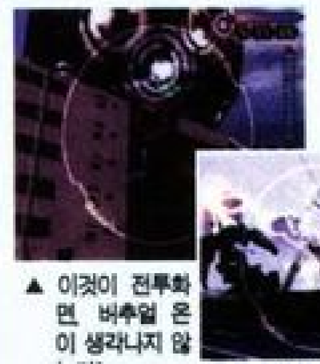




◀ 주인님을 선택해 주십시오…

❸ 전투는 3D화면으로 전개되는 액션입니다!

전투는 3D화면으로 전개된다. 주인공은 파트너의 어드바이스를 받으며, 사이트를 네 방향으로 조작해 적을 공격한다. 적을 전멸하면 스테이지 클리어.



▲ 이것이 전투화면. 버추얼 온이 생각나지 않는가?

▲ 3D화면에서 전개되는 화려한 액션

❹ 전투가 끝났습니다

전투 후에는 결과가 보고되고, 그 결과에 따라 파트너의 S.E.E.D가 변화한다. 당연한 말이지만 S.E.E.D가 상승하면 배틀포트가 진화하게 되고, 보다 강력한 공격능력을 가질 수 있게 된다.



▲ 이런저런 무비가 나온다

▲ S.E.E.D가 상승했다는 것을 알 수 있다



◀ Q-TRON 실험형 1호. 말이 없고 냉정침착한 성격이지만 어딘지 외로운 면을 가지고 있는 소녀…. 이젠 흔하다…



◀ Q-TRON 실험형 2호. 지기 싫어하며 반항기가 엿보이는 소녀지만 근본은 솔직하고 순수한 소녀랍니다



▶ Q-TRON의 최종형이자 최신형. 최근에 탄생하여 사회에 대한 경험이 부족하다. 그 때문인지 호기심이 왕성한데, 게다가… 로리이다

PlayStation



■ 제작사	반프레스토/플라이트 플랜
■ 장르	S·RPG
■ 발매일	2000년 1월 6일
■ 발매가	5,800엔

다른 세계로 소환된 주인공. 아직도 이런 스토릴 써먹는 무서운 게임… !!



서몬 나이트

반씨 일족의 이름이 달린 무서운 게임이 나왔다. 그러나 그들은 요즘 중소개발사와 작당하여 꽤 짭짤한 수작들을 만들어내고 있으니 안심하라. 게다가 「서몬 나이트」의 제작사는 세기말 삐딱게임 「블랙 매트릭스」로 새턴용 S·RPG의 새로운 활로를 열어주었던 '플라이트 플랜'. 블랙 매트릭스를 통해 우리에게 경고성 메시지를 심어주었던 그 플라이트 플랜이 이번에는 플스를 통해 우리에게 어떤 메시지를 전해줄지 심히 우려되는 바이다. 그들의 야망이 새천년 1월에 시작하려 하고 있다.

뛰어난 캐릭터성, 다채로운 몬스터의 소환과 화려한 전투를 즐길 수 있는 색다른 전투 시스템… 이라고 그들은 열심히 홍보를 하고 있다. 스토리도 에피소드 1까지 공개된 상태로, 설정부터 범상치 않았던 「블랙 매트릭스」에 반해, 서몬 나이트는 왠지 설정만 범상한 작품이 될 것으로 보인다.

게임은 크게 3가지의 파트로 구분

아지트 파트



여기서는 동료와의 회화, 장비변경 등 게임을 진행하는데 있어 중요한 행동을 할 수 있다.

이벤트 파트



일정 조건을 만족시키면 자동으로 어떤 이벤트가 진행된다. 이 이벤트를 진행함으로서 주인공이 다른 세계에 떨어진 이유와 새로운 비밀이 하나씩 밝혀지게 된다.

배틀 파트



음, 왠지 친숙한 전투가 벌어진다. 다른 게임과 별다른 게 없으니….

새롭다! 그러나 알기쉽다!

1. 너무나 익숙하다!!



▲ 서유기마저도 승리조건은 있다

전투의 무대가 되는 맵은 기존의 게임들과 별다른 차이가 없는 3D맵으로, 모든 맵에 고저차가 있고 고저차에 따라 전투방식이 완전히 달라진다.

2. 소환마법. 그래! 이 게임은 소환 기사가 아니라 소환의 밤이었어


▲ 너도 소환수냐? 동물원에서 탈출한 거 아냐?

소환마법이야 말로 서몬 나이트가 내세우는 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 하긴 타이틀이 서몬인데 소환마법이 없을 리는 없다. 마법공격은 전부 그 속성을 관리하는 창조주를 불러내 그 효과로 공격을 하게 된다. 창조주는 그 마법의 속성에 따라 우중충한 녀석부터 화사한 녀석까지 풍부하게도 준비되어 있다.

3. 멀티 스토리!? 멀티 엔딩!?


▲ 인생을 2지선다로만 선택할 수 있다면… 나는 이 세상에 태어나지도 않았다

게임 중간중간에 등장하여 전개에 큰 영향을 미치는 선택문. 4인의 후보자 중 한사람을 선택할 수 있는 파트너는 이야기의 중요인물이 된다. 이 두 가지 요소가 서로 맞물려 전혀 색다른 스토리가 전개되는 것이다.

배경스토리는?

주인공 하야토는 현대에 사는 평범한 고교생. 단순한 생활에 의문을 품고있던 그는 하교도중 의문의 목소리에 이끌려 알 수 없는 장소로 소환된다. 판타지 월드, 즉 다른 세계로 소환된 그는 자신의 세계로 돌아가기 위한 모험을 시작한다.


◀ 게임시작 전에 주인공을 선택


▶ 의문의 목소리에 이끌리고…







우리는 동화책 한 권의 여유를 잊고 살았어요

포포로크로이스 이야기 2



- 제작사 SCEI
- 장르 RPG
- 발매일 2000년 2월 24일
- 발매가 6,800엔

96년에 발매된 후 동화책을 보는 듯한 감각으로 플레이할 수 있어, 바쁜 사회인에게는 담배 한 가치의 여유를, 수험준비에 힘든 학생들에게는 동화책 한 권을 읽는 듯한 마음의 여유를 주었던 「포포로크로이스 이야기(이하 포포로)」의 정식 후속작의 발표되었다. 온 가족이 즐기는 건전한 플스에 가장 잘 어울리는 초우량 건전 게임 「포포로 2」. 여전히 건재함을 자랑하는 호화 성우진에다 고프레임의 동영상…. 혹자는 이 게임에 대한 느낌이 동화책을 읽는 것이 아니라 플레이하는 듯하다하여 '야루 동화'라고도 부르고 있다.

작년 「포포로그」가 발매되기는 했지만 포포로 시리즈의 정식 후속작이 아닌 외전격인 게임으로 게임 본 편의 재미보다는 수집에 혈안이 올라 수집마인의 악성몽향에 시달렸던 것이 사실이다. 그리고 3년 후 포포로그의 발매일에서부터 1년이 지난 지금, 피에트로의 새로운 이야기가 SCEI에 의해 쓰여지고 있다.

전작의 스토리 그리고 프롤로그



죽은 줄 알았던 어머니가 살아 있다는 것을 알고 모험을 떠나, 결국 얼음 마왕을 쓰러뜨리고 어머니를 구출해낸 피에트로. 그후 몇 년이 지나고 12살이 된 피에트로 왕자는 왕위를 계승 받게 된다. 나르시아의 안내로 왕가의 동굴에서 '지혜의 왕관'을 무사히 가지고 온 피에트로 왕자는 무사히 왕가의 계승을 마친다. 그리고 얼마 후 드디어 포포로크로이스는 피에트로의 동생이자 왕국의 공주를 얻게 된다. 그리고 3년 후… 평화로운 나날을 보내던 포포로크로이스 왕국에 다시 한번 어둠의 안개가 짙어지기 시작하였다. 사건의 발단은 해변의 작은 마을 파셀라. 예전에 고드리프 광산에 있던 광부 나그로가 부탁받은 철도 설치작업을 위해, 굴을 파고있던 중 그 굴이 용의 보금자리까지 침범한 것이다. 나그로는 열받은 용에게서 동료를 피신시키지만 자신은 미처 도망가지 못하고 구멍에 그대로 갇혀버리고 만다. 그 소식을 들은 피에트로는 사건의 진상을 밝히기 위해 사건현장으로 갈 것을 자원한다. 피에트로를 보내는 소니아 왕비는 세상에는 2가지 종류의 용이 있으니 그것은 착한 용과 나쁜 용이더라… 라고 주의를 주며 피에트로를 보내준다. 피에트로 15세, 그의 새로운 모험이 시작된다.



우량게임이 되기 위한 3가지 조건

조건 1 풍부한 무비와 음성이 준비되어야 한다

전작에서도 무비와 음성이 있기는 했지만 뭔가 부족하다는 느낌이 드는 것은 부정할 수 없었다. 하지만 이번 포포로2에서는 시디 3장의 풍부한 용량을 활용하여, 각 장의 시작부마다 애니메이션이 들어간다고 한다. 전작과 마찬가지로 고품질의 영상을 기대해보는 것도….



▲ 전작과 마찬가지로 상당한 퀄리티의 영상을 기대할 수 있다



▲ 포포로 시리즈의 영원한 테마인 사랑이 이번에도 아름답게 그려진다

조건 2 적당히 수집벽을 자극해야 한다

그냥 게임만 진행해서는 재미가 없다. 무언가 모으는 재미와 게이머에게 만족감을 충족시켜 주는 게임이어야 우량 게임이라 할 수 있다. 하지만 작년에 발매된 포포로그의 경우 오히려 너무 이쪽에 치중이 되어 게임의 진행은 뒷전이 되어버리는 사태가 빚어지기도 하였다. 과연 포포로 2는 어떨지….



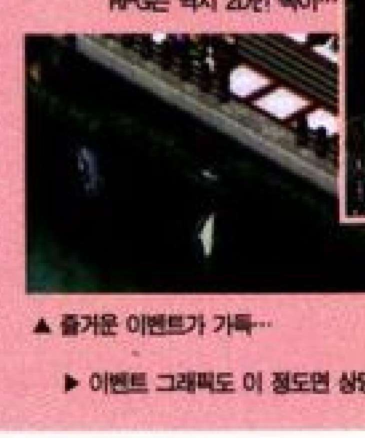
▲ 헉…, 헉…, 전작의 그 악몽이…

조건 3 알아서 잘해라(기타 등등)

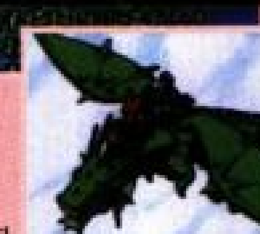
3D를 철저히 배제한 쿼터뷰 방식의 정겨운 2D화면, 그리고 깔끔한 그래픽과 간편한 인터페이스와 필드가 그대로 전장이 되는 전투 시스템 등…. 낮은 연령층의 게이머도 부담없이 즐길 수 있게 되어있다. 그 외, 게임의 몰입도를 저하시키지 않는 범위 내에서 자잘한 이벤트도 다수 준비되어 있다.

▶ 정감이 느껴지는 그래픽, RPG는 역시 2D인 쪽이…



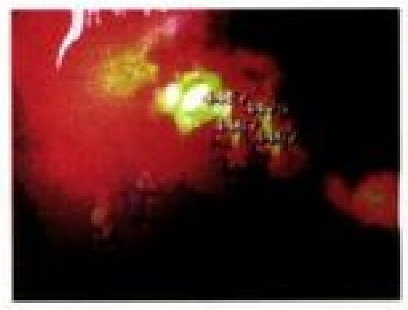


▲ 즐거운 이벤트가 가득…



▶ 이벤트 그래픽도 이 정도면 상당한 수준이다

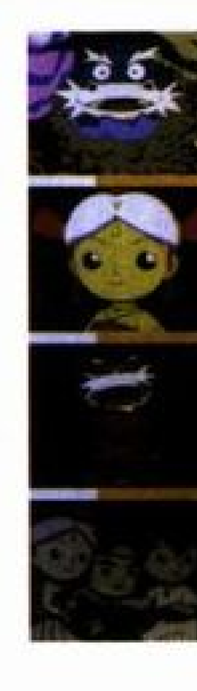
3년이면 강산도 변한다더라



▲ 화려한 마법 효과!



▲ 전투 시스템 자체는 크게 변하지 않았다



전작이 발매되고 3년, 시스템적으로는 크게 변한 것이 없어 보이지만 전투는 나름대로의 변신을 이루었다. 마법과 필살기 커맨드가 특기에 하나로 묶여 버렸으며, 속도 게이지가 추가 되어 게이지가 차는 캐릭터부터 움직일 수 있게 되었다. 또한, 함께 전투를 하는 동료로 처음에는 이야기가 진행되면 조금씩 바뀌어 가지만 마지막에는 함께 싸울 동료를 자신이 직접 선택해서 싸우는 등 알게 모르게 많은 변경점이 단행되었다. 역시….



그 이야기의 끝은 어디일까?

테일즈 오브 이터니아



제작사	남코
장르	RPG
발매일	2000년 예정
발매가	미정

PlayStation

이노마타 무츠미 아줌마가 디자인했다는 이유만으로도 충분한 인기를 얻고있는 「테일즈 오브 이터니아」. 거기에 아기자기한 재미까지 포함되어 완벽한 인기를 몰고 있는데. 일단 전작에 비해 바뀐 점이라면 일부 맵이 3D로 변화했다는 점을 들 수 있다. 과연 어떤 반응을 얻을까라는 의문을 가지게 된다. 어쨌든 테일즈이지만 꼬리와는 전혀 상관없는 게임, 테일즈 오브 이터니아의 추가된 정보들에 대해서 한번 살펴보시죠.

남코의 대작 RPG로 유명한 '테일즈' 시리즈 중 3번째 작품인 '이터니아'. 이번에 공개된 최신 정보에는 새로운 등장인물과 게임화면, 미니게임 등이 공개되었다. 나날이 늘어가는 흥미지수. 독자들의 기대지수도 엄청 높아진다. 그럼, 당연히 살펴봐야지.

새롭게 등장하는 캐릭터

이노마타 무츠미의 '이 작품에서 무엇보다 큰 매력은 캐릭터에 있습니다'라는 말. 이것으로 볼 때 캐릭터성에 더욱 큰 비중을 두었음을 알 수 있다. 지금까지의 캐릭터 퀄리티도 꽤나 높았었는데…. 과연 그것들을 200% 정도 능가할 수 있을까? 새로 등장한 인물인 킬과 메르디에 대해서 알아보자.





▲ 왠지 세상에 불만이 가득 찬 얼굴을 하고 있다

◀ 인쇄가 잘못된 것이 아니다. 확실히 80-56-82이다. 이 사기꾼들!!!

▲ 이것이 메르디의 애완동물. 이 순진하게 생긴 괴수가 무슨 잘못이 있다고…

뛰어난 퀄리티를 자랑하는 이터니아의 진면모

전작들과 비교해볼 때 그 퀄리티의 뛰어남을 확연히 보여주는 게임화면이 드디어 철저히 공개되었다. 당연스럽게도 시리즈 중 최고의 그래픽을 자랑하는 '이터니아'의 세계를 살펴보도록 하자.



▲ 건물이 커졌다! 방향치들, 각오해!!



▲ 나무가 심겨있는 바위산. 인적 없던 이곳에…. 나는 바람이 된다



▶ 도장의 내부. 캐릭터의 3등신으로 인해 아와깐 더 세밀한 표현이 가능?

미니 게임의 존재도 확인

어느 시기부턴가 RPG에서 빠지면 아쉬운 요소가 되어버린 미니 게임. '이터니아'에서도 그 존재를 확인할 수 있었다. 이번에 공개된 미니 게임은 급류를 뗏목을 타고 이동하는 것으로 이벤트 상 이루어지는 미니 게임인 듯하다. 개발자의 멘트에 따르면 제작기간동안 더 추가할 예정이라고 한다.



◀ 이것이 열혈미니게임! 급류 타고 러시!!



▼ 오래 살다보니 테일즈도 폴리곤 쓴다

전투도 화려, 멈으로 칙칙!!

전투는 그래픽의 화려함만 볼 수 있을 뿐 별다른 것은 찾을 수 없다. 하지만 분명 무언가가 더 있을 것이다. 있을 거야!! 이대로 끝내버릴 순 없어!!!



◀ 나이트레이드라고 속이지 마!! 너 사나이 늑대지!!!



▶ 바람 속성의 '에어 슬러스트'. 내가 쐈수라고 손을 들어 어필하고 있다



제작사	SCEI
장르	RPG
발매일	12월 2일
발매가	6,800엔

자, 이제 기다리는 것만 남았다

레전드 오브 드래군



3년이라는 제작기간 동안 숙성되어 완벽한 퀄리티를 자랑할 것으로 보이는 「레전드 오브 드래군(이하 ROD)」이 발매일을 결정함으로서 그 기대를 고조시키고 있다. 갈수록 흥미진진해지는 배틀 시스템으로 독특함을 보여주는 ROD. 이번에는 드래군의 특수기술인 드래군 에디셔널의 더욱 자세한 내용과 새로운 동료들에 대해 살펴보도록 하자. 이 작품으로 소니의 역량을 판가름할 수 있을 듯 하다.

발표이후 꾸준히 공개되고 있는 게임 데이터들을 보면 알 수 있듯이 상당히 높은 퀄리티를 보여주고 있는 ROD. 스퀘어 영화사의 뒤를 이을 것인가? RPG계의 새로운 폭풍이 될 것인가? 새로 추가된 정보를 살펴보시면서 예측을 해보심이 어떨는지?

SP 게이지란?

이것은 전투시 상승하게 되는 게이지로서 정식명칭은 스피릿 포인트(정신 게이지)이다. 이 게이지는 각 캐릭터마다 윈도우에 표시되는 게이지의 양으로 드래군으로 변신할 수 있게 해준다. 변신 가능시에는 커맨드에 별도로 표시가 되며 이것을 이용하면 최고의 파워를 자랑하는 용기사로 변신이 가능해진다.



▲ 용기사로 업그레이드, 바꿔주는 용기사, 안바꿔주는 용기사



▶ 어디선가 커맨드가 불쑥 튀어나온다

드래군의 비밀을 파헤친다



▲ 사진에 표시된 D-ATTACK으로 부터 기술이 파생된다

전투 시스템의 독특함을 자랑하는 ROD. 이번에는 드래군으로 변신한 상태에서 사용하게 되는 기술들에 대하여 파헤치도록 하자. 이 기술들은 전투시 D-ATTACK(드래군 어택)의 커맨드에서 파생되는 기술이다.

드래군 에디셔널 시스템

지난 호에서 설명했던 에디셔널 시스템은 드래군으로 변신했을 때에도 가능하다. 통상의 공격보다 강력한 위력을 보여주는 드래군 에디셔널 시스템은 기본적인 것은 통상의 에디셔널과 다른 것이 없지만 정사각형을 보며 타이밍을 맞추는 것이 아니고 타이밍 게이지를 보면서 타이밍을 맞춰 최고 4연타까지 추가타를 날릴 수도 있다.



▲ 타이밍이 중요한 것은… 올림픽도 마찬가지다

드래군 마법

드래군은 MP를 소비해서 마법을 사용하는 것이 가능하다. 그러나 바법을 사용하려면 SP게이지를 통해 드래군 레벨을 올려야만 한다. 이 레벨이 상승하게 되면 마법을 배우게 되는데, 이 마법은 해당 캐릭터의 속성에 대응해서 만들어진다.



▲ 불의 속성을 가진 전체공격용 화염마법

▲ 드래군 레벨에 따라서 사용가능해지는 마법이 늘어난다

모험을 도와줄 새로운 동료들

다트의 숙적으로 거의 인정된 검은 망토 사나이의 두상이 공개된 것뿐만 아니라 모험에서 중요한 역할을 하게 될 새로운 동료들이 등장하였다. 이들에 대해서 두번도 아닌, 한번만 알아본다.



로이드

후드를 입고 있어 얼굴이 나오지 않았던 '후드의 남자'. 그의 얼굴은 건장한 남성의 모습으로 미남형의 얼굴을 가지고 있다. 상부도시 '로안'의 용자대회에서 다트 일행에게 다른 바보들과 격이 틀린 강한 검기를 보여주는 로이드. 그의 진정한 목적은?

◀ 잘생겼잖아…, 네가 주인공해라!!



하셀

세계적인 권위를 가지고 있는 무술, '용수식' 권법의 달인. 이 중년 아저씨의 이름은 하셀이다. 가출한 딸, 클레어를 찾기 위해 돌아다니던 도중 다트 일행을 만나게 된다. 가출녀 수색, 바로 중년의 로망!!

◀ 중년이라고 무시하면 뼈도 못 추린다



알버트

버질공국의 왕. 가신인 라비츠 덕분에 창술의 능력이 뛰어나며 세계 곳곳에 그의 실력이 알려져 있다. 왕자병이 아니라 진짜 왕이다. 왕입니다요.

◀ 썩어도 준치라고…

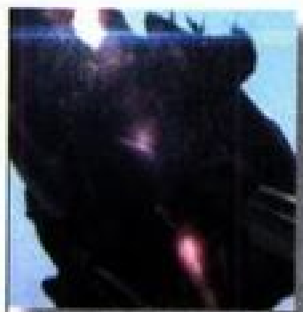


멜

밝고 명랑한 성격의 소유자인 멜의 직업은 춤꾼이다. 작은 체구에도 불구하고 큼직한 망치로 공격하는 것이 특징. 별 이유 없이 다트 일행의 동료가 되어준다. ~DDR은 잘 하려나?

◀ 원래 귀여운 여자들이 더 무서운 법. 얌체같이 생겨가지구…

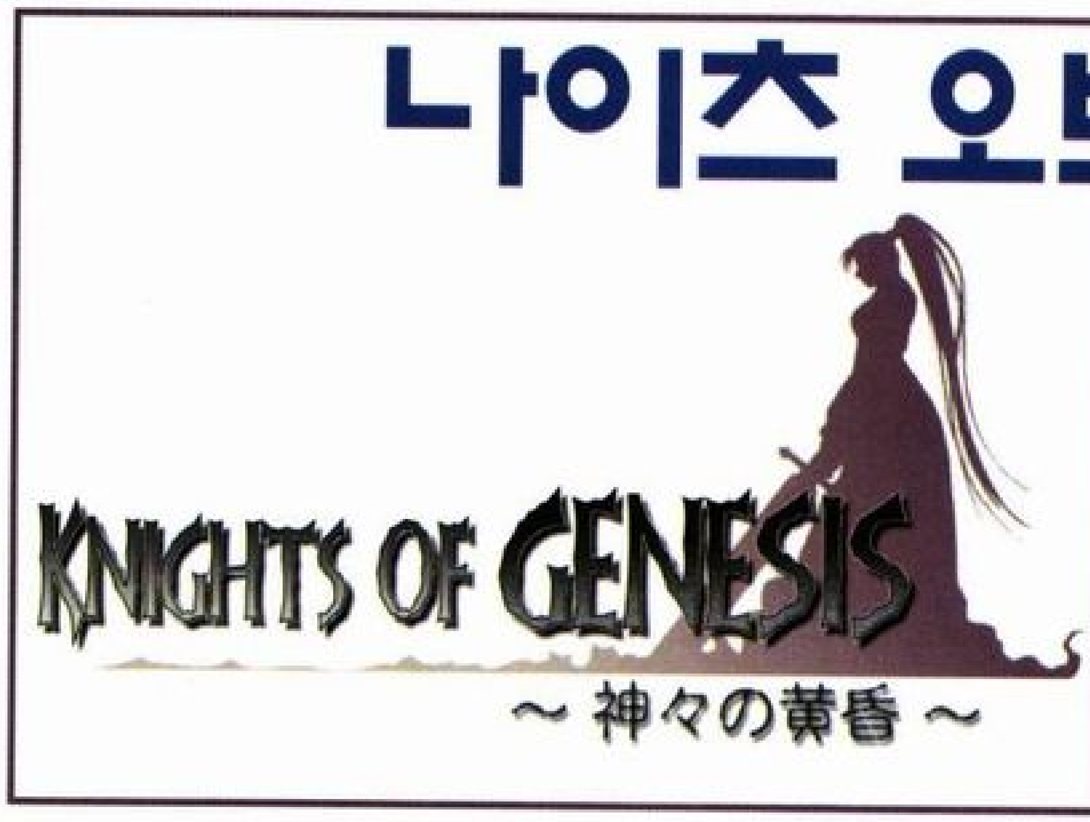
PlayStation



■ 제작사	소프트맥스 / 에스코트
■ 장르	S · RPG
■ 발매일	2000년 2월 예정
■ 발매가	5,980엔

섬나라에서 어느 정도의 평가를 받을 것인가?

나이츠 오브 제네시스 -신들의 황혼



PC게이머라면 최소한 이름은 들어봤을, 그리고 플스 최초의 국산게임으로 일본의 플스유저들에게는 한국을 대표하는 게임이 되어버린 듯한 「창세기전 2 -회색의 잔영」. 그것의 일본 컨버전판이 바로 「나이츠 오브 제네시스 -신들의 황혼(이하 NOG)」이다. 혹시 PC로 즐겨본 독자들이라면 알겠지만 그 완성도는 세계에서 충분히 인정 받을만한 가치가 있다. 일본의 에스코트라는 업체에서 어디까지 손을 댈지는 모르지만 기본적인 메트리는 원판과 크게 다르지 않은 듯하니 미처 구해보지 못한 사람들이라면 내년 2월을 기다리며 NOG를 파헤쳐 보도록 하자.

진행에 따라 변화하는 멀티 시나리오, 타임 턴 페이스 방식의 전투, 레벨에 따른 클래스 체인지, 특정 캐릭터 고유의 초필살기 등이 PC용 창세기전2의 특징이었다. 이번에 게임왕국 일본으로 달려가는 NOG, 일본식으로 변형된 이 게임의 정보들이 속속 드러나기 시작하지만 특별히 바뀐 점은 없는 듯하다. 하지만 눈에 띄는 것은 엄청난 발전을 이룬 그래픽. 우선 이 게임의 배경과 시나리오에서 중요한 역할을 하게 되는 마장기에 대해서 알아보도록 하자.

왕국의 살생병기 · 마장기의 특성을 공개

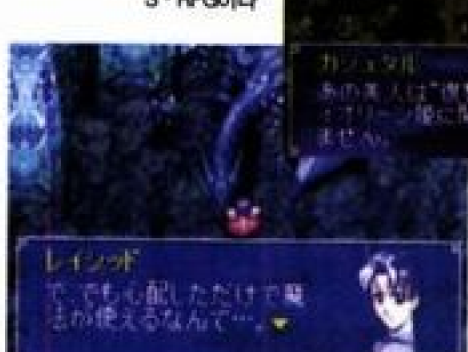
안타리아 대륙을 무대로 하여 여러 왕국들이 세계제패를 목적으로 전쟁을 하는 것이 이 작품의 설정이다. 플레이어는 유능한 레인저, 'G.S'를 조작하여 모젤 공왕에게 도움을 주는 것이 이 게임의 기본 스토리가 된다. 게임 시스템은 시뮬레이션 RPG로서 전사와 레인저는 마법사 등, 갖가지 유닛을 조작하고 성장시키면서 스토리를 진행하게 된다. 그 중 전투에서 압도적인 힘을 보여주는 '마장기'에 대해서 설명하기로 한다.



◀ 전쟁의 징조가 보인다. 국산게임을 일본어로 즐기는 맛도 꽤…



▶ 나이트 오브 제너시스의 전투화면, 일반적인 S · RPG이다



◀ 확실히 미려해진 그래픽



▶ 이 녀석들이 주인공인 G.S와 이올린



▼ 1996년 12월 대한민국에서 첫 선을 보인 창세기전2



▲ 이올린은 왕녀야!!



▶ 6년부리까? 왠지 있어가…

전투에서의 마장기에 대해…

전투장면은 기본적으로 인간 대 인간의 방식을 사용하고 있지만 조건에 따라서 '비룡'과 마장기를 소환하여 탑승할 수 있게 된다. 강력한 파워를 가지고 있는 이들을 단 1대만이라도 확보한다면 전투에서 승리할 확률은 당연히 올라갈 수밖에 없다. 특히 마장기는 상상도 하지 못할 강력한 파워의 마법을 사용하는 것도 가능하다. 마장기를 얼마나 잘 활용하느냐가 전투에서 승리하는 지름길이라고 할 수 있겠다.



▲ 멀치부터 틀리다

파워가 짱인 오리지널 마장기



▲ 이 모습을 보고 누가 얼비라

모든 마장기들은 인간과는 격이 다른 가공할 파워를 지니고 있다. 이번에 소개하는 마장기는 '아수라'와 '가리우스'라고 불려지는 마장기로서 마법력 증폭기능을 간략화하는 특수공격기능을 가지고 있는 것이 포인트다.

아수라

비프로스트에 존재하는 전설의 마장기. 400년 전 나라의 위기를 막기위해 출격했던 기체로서 최강의 힘을 가졌다고 전해진다. 그대는 이 기체가 아군이라고 생각하나?

가리우스

아스타니아의 상징인 가리우스. 다른 왕국의 공격을 막아내는 수호 마장기로서 방어력이 우수한 마신기이다. 템플러만이 이것을 이용할 수 있다는데….



가리우스, 가리봉동에서 비밀리에 제작된 기체라는 소문도 있다

아수라, 원판에 비해 너무 멋있어졌다



제작사	타이토
장르	시뮬레이션
발매일	겨울 예정
발매가	5,800엔

이제 비행 청소년, 비행 청년, 비행 중년이 되는 일만 남았다!!!



제트로 GO

세상의 모든 놀틀에 GO를 붙여 발매하는 타이토에서 GO 시리즈의 최신작 「제트로 GO」를 발표하였다. 한때 전용 컨트롤러가 품귀현상이 일어날 정도로 인기작이었던 플스의「전차로 GO」에 이어서 이번에도 비싸 보이는 전용 컨트롤러를 함께 공개하여 유저들을 흥분시키고 있다. 과거에 파일럿 지망생이었던 유저, 그리고, 지금 파일럿을 꿈꾸는 사람들, 하다못해 예전 TV드라마 파일럿이라도 재미있게 본 그대를 위한 게임 「제트로 GO」. 과연 일반 컨트롤러로 제대로 즐길 수는 있는 것인가…?

비행기는 전투를 위해서만 존재하는 것이 아니다. 하늘에는 남자의 꿈이 있다. 그런 당신을 위해 등장한 타이토의 최신작 「제트로 GO!」. 저 하늘의 새가 되어 날아가고 싶은 당신은… 전용 컨트롤러와 함께 구입이다!

그래, 날아봐라! 연료통에 기름 떨어질 때까지!!

「제트로 GO!」에는 '플라이트 모드'와 '크루즈(순항) 모드', 그리고 '레슨 모드', '옵션 모드', '오마케 모드' 등 다양한 모드가 준비되어 있다. 그러나 아쉽게도 아직까지는 플라이트 모드와 크루즈 모드만이 공개되었는데…. 그래도 성의를 봐서 한번 살펴보도록 하자.

[게임의 흐름]

플라이트 모드 →제트기 셀렉트 →노선 셀렉트→이륙 →착륙 →종합평가

크루즈 모드 →제트기 셀렉트 →노선 셀렉트 →브리핑 →이륙 →운행 →착륙 →종합평가

보는 바와 같이 플라이트는 이륙과 착륙만을 즐기는 모드이고 크루즈는 이륙에서 착륙까지의 운행 과정이 더해진다. 즉 플라이트 모드는 크루즈 모드에서 운행 부분이 빠진 모드라고 이해하면 된다.

기체의 선택



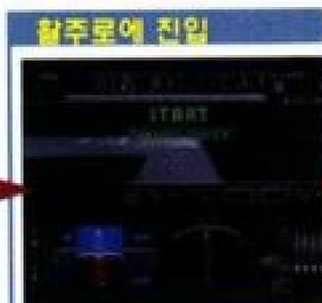
▲ 우선은 두 종류의 비행기 중에서 한가지를 선택한다. 대×항공이나 아×아나는 당연하게도 없다

노선 셀렉트



▲ 다음은 운행할 노선을 선택. 어떻게 하면 폼나게 갈까? …따위는 생각하지 말라

활주로에 진입



▲ 이륙하기 전에 엔진을 전개(全開)하는 것은 금물. 저속주행으로 가능한한 활주로를 직선으로 보며 진입하자

이륙



▲ 모든 정비가 끝나면 드디어 이륙. 모든 밸브를 열고 점차 과속! 아니, 가속!!

비행



▲ '웨이 포인트'에서 벗어나지 않도록 주의. 승객의 목숨은 그대에게 달려있다!! 그래…, 고도를 계속 낮추고…, 후지산에 갖다 박는 거다!!

착륙준비



▲ 목적지에 도착하면 활주로에 착륙하기 위해 최후의 준비를 하게 된다. 고도, 속도 등의 관계를 잘 파악하여, 활주로의 중심에 맞게 진입하도록 하자

착륙



▲ 착륙 준비가 순조롭게 됐다면 착륙은 그렇게 어렵지 않다. 착륙에 성공했으면 활주로를 벗어나지 않도록 주의하며 속도를 줄이자

리플레이와 평가화면



▲ 무사히 착륙하면 쓸데없는 리플레이가 나오고, 그 후에는 종합 평가화면이 나온다



승객을 생각하는 마음!! 고객만족!!!

그냥 비행만 하면 시시하다. 그것을 방지하기 위해 운행을 하는 도중에는 수많은 이벤트가 발생한다. 이를 상황에 맞게 대처하는 것도 기장의 능력. 특히 조종 미스에 의한 코스 아웃은 반드시 피해야 한다. 싫은 사람은… 후지산에 갖다 박도록!!!!

· 이벤트 마크



▲ 이벤트 마크에 불이 들어오면 재빠른 대처를 요한다

· 대처에 성공



▲ 승객들이 안전 벨트를 매고 있다. 찬스다. 전기를 주입시키자!!

· 코스 아웃



▲ 비행 중 코스에서 크게 벗어나면 감점! 약간의 실수는 테크닉으로 커버할 수 있지만 역시 코스 아웃은 기장의 체면에 좀…

그리고… 알아두길

· 전용 컨트롤러

아직 정확한 발매일과 가격은 공개되지 않았지만 역시나 전용 컨트롤러도 발매된다는 사실이 판명되었다. 확실히 전용 컨트롤러가 있으면 좋긴 하겠지만 왠지 굉장히 비싸보인다.



▲ 물론 일반 컨트롤러와 듀얼쇼크에도 대응은 된다

· 이미지 캐릭터 소라짱



◀ 「전차로 GO!」와 마찬가지로 「제트로 GO!」에도 마스코트 걸이 등장하였다. 이름은 소라짱으로 연예인과는 상관없는 空(そら:하늘)이다. 과연, 일본어 공부도 시켜주는 게임파워!!!



■ 제작사	타이토
■ 장르	시뮬레이션
■ 발매일	12월 9일
■ 발매가	5,800엔

철인들을 위한 철도이야기



전차로 GO!
– 프로페셔널 버전

아케이드 인기 시리즈로 플스로는 2편까지 이식돼 대호평을 받은 「전차로 GO」의 최신판이자 지금까지 발매된 전차로 GO 시리즈의 집대성인 「전차로 GO 프로페셔널 버전」이 발매될 예정이다. 현재 「전차로 GO –나고야 철도편」, 「기차로 GO」, 「제트로 GO」등의 수많은 시리즈 이후 소리소문 없이 등장한 「전차로 GO 프로페셔널 버전」. 일본의 이런 저런 노선을 포함해 10개의 노선, 50대 이상의 전차를 운전할 수 있는 이번 시리즈는 책상 속에 고이 잠들어 있는 전차로 GO 전용 컨트롤러를 꺼낼 수 있는 귀중한 소프트가 될 것이다.

전차로 GO 시리즈의 또 하나의 특징이라면 일본의 실제 철도명과 노선을 게임 상에서 그대로 재현했다는 것이다. 단, 대한민국에서 일본의 철도명과 노선명을 알고있는 사람이 몇이나 될지는 모르겠지만 관심이 있는 유저는 한번 사진들을 보고 철도명과 노선을 알아맞춰 보길…. 전부 맞춘 당신! 철사모(철도를 사랑하는 자들의 모임)의 회원이 될 자격이 있다!

프로페셔널 버전의 위엄!

프로페셔널 버전에서는 노선마다 설정되어 있는 운행표 중에서 자신이 맘에 드는 운행표를 선택해 운전하는 것이 가능해졌다. 배경은 자신이 선택한 시간대에 따라 낮에서 밤으로 변화하며 통근, 귀가 지체, 기후 등에 따라 브레이크의 효과도 변화한다. 또한 각 역의 정차에서는 정확한 운행이, 쾌속이나 특급열차에서는 안정된 주행등이 요구되는 등, 하나의 역에서도 초보자와 상급자가 동시에 즐길 수 있게 되어있다. 운전할 수 있는 노선 수는 10개선, 50편성 이상에 운행표의 배리에이션을 포함하면…. 아마 전용 컨트롤러가 썩어 문드러질 때까지 플레이할 수 있을 것이다.



▲ 배경은 시간대에 따라 알아서 변화한다

포켓 스테이션은 가지고 계십니까?

가정용 게임에서만 가능한 오마케 모드도 충실하다. 전작에서 호평을 받은(물론 일본에서) 철도 자료관도 건재하다. 또한 시대의 흐름에 맞게 포켓 스테이션에도 대응된다. 포켓 스테이션을 가지고 있는 당신! 당신은 미니게임 덴고(전차로 GO!의 일본식 발음약자)를 즐길 수 있는 자격이 있다.



◀ 오마케 모드도 충실



▶ 철도 자료관입니다. 즐겁습니까?



▲ 선택받은 자만이 플레이할 수 있는 포켓 스테이션 미니 게임 '電GO'

당신도 철인이 될 수 있습니다

전차로 GO에서는 기존의 유저가 생각하는 자동차의 조작감 등과는 전혀 다른 조작을 필요로 한다. 그렇기 때문에 전차로 GO에 익숙해져있지 않은 유저가 처음 플레이하기에는 상당히 난해한 조작감을 가지고 있으며, 조작감에 익숙해져 있다고 해도 노선의 특징 등까지 외우기는 상당히 힘든 일이다. 그런 유저들을 위하여 프로페셔널 버전에는 2가지의 초보자를 위한 보조 시스템 추가되었다.

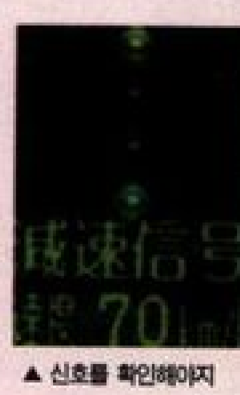
네비게이션 모드

말 그대로 현재의 상황을 미리 말해주는 네비게이션 시스템은 속도제한은 물론, 통과 위치와 정지 위치도 한눈에 알 수 있도록 해준다. 물론 난이도 조절에서 표시를 사라지게 할 수도 있지만…. 전차로 GO에 익숙하지 않은 유저에게는 상당히 반가운 모드가 될 것이다.



▲ 친절한 모드! 이 모드만 있다면 문제없다

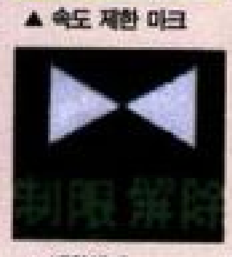
▲ 경보를 울리세요



▲ 신호를 확인해야지



▲ 속도 제한 마크



▲ 제한해제

고물(古物)이 명물(名物)

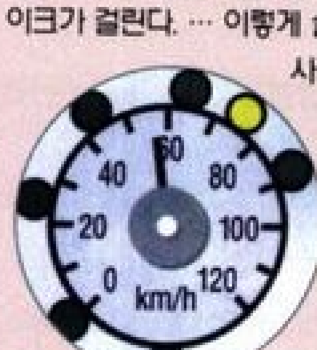
또 하나의 초보자를 위한 보조 시스템 ATC. 이것은 '오토 트레인 컨트롤러 시스템' 의 약자로 신간선이 운행되기 이전에 사용된 고물(古物)시스템이다. 하지만 이 시스템에 의한 희생자는 아직까지 한 명도 없다고 하니, 선인의 지혜와 함께 고물이 명물이라는 사실을 새삼스럽게 생각나게 해준다.



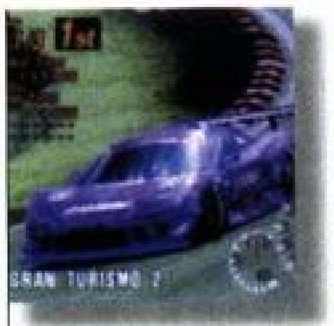
▲ 역시 초심자를 위한 시스템

ATC

구체적으로 설명하면 운행표에 맞춰 적당한 속도를 표시하는 물건으로 이것을 무시하면 제한 브레이크가 걸린다. … 이렇게 설명해도 이해가 안가는 사람은 게임을 플레이 해보도록. 하다보면 다 알게 된다.



◀ 황색으로 점등되어 있는 곳이 제한 속도를 나타낸다



제작사	SCEI
장르	레이싱
발매일	12월 11일
발매가	6,800엔

또나?! 발매연기에 맞들었다

그랜 트리스모 2



으음. 완벽한 리얼리티를 위해 발매연기를 했을 것이다. 아마도 그랜 트리스모(이하 GT)의 팬들은 그렇게 믿고 있다. 하지만 사실은… 그 이유말고 다른 것이 있는 것인가? 설마하니 게임파와 필자들을 위해 발매연기를 한 것은 아닐테고. 아니면 도키메키가 무서워서인가? 아니다. 아마도 SCEI의 「포퓰러 거시기」란 동장르의 게임판매 때문이 아닐까라는 것이 가장 정답에 가까울 듯하다. 제발 이번이 마지막 라인업이 되기를 간절히 원하고 있다. 조금만 있으면 만나볼 수 있다 라는 카피는 이제 말하기도 지겹단 말이다. 여러분!! 조금만 있으면 만나볼 수 있습니다… 아마도.

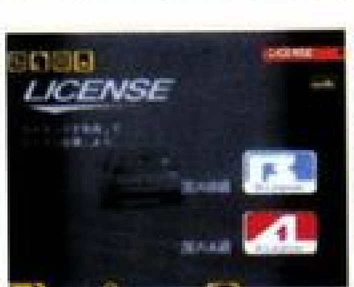
레이싱 게임의 대작 GT. 시합을 위해서 라이센스를 등록하고 기본적으로 가지고 있는 푼돈을 이용해 원하는 차를 구입하여 대회에 출전하는 등 좀 독특한 방식의 레이싱 게임인 GT의 최신정보들을 보면 전작의 구성을 몇십 배나 능가하는 완성도를 보여주고 있다. 이번에는 게임에서 가장 기본이 되는 라이센스 모드와 6개국의 39메이커들이 등장하는 그랜 트리스모 모드에 대해 알아보도록 한다.



◀ 그랜 트리스모의 배경이 되는 도시

LICENSE

그랜 트리스모 모드의 핵이 되는 부분으로 라이센스가 없으면 아무 대회도 출전할 수 없다. 당연지사 만사를 제쳐두고 라이센스부터 따야하는데 국내 B급과 국제 C급도 추가되어 있어 더욱 그 난이도가 더욱 올라갔다. 라이센스 시험은 전작과 마찬가지로 10개의 시험이 준비되어 차례로 클리어 해나가는 방식이다.



▲ 라이센스 시험은 절대 무시할 수 없다



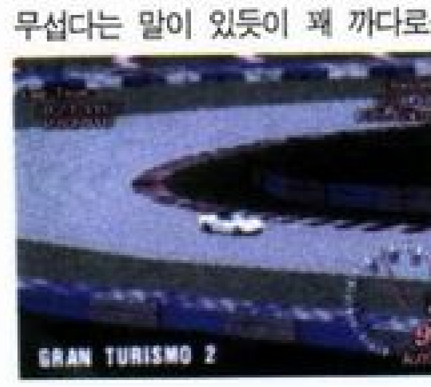
▲ 전작과 마찬가지로 차종 설명 및 커트라인 등에 대해 자세히 설명해준다

일부 라이센스 코스 공개

전작과 비슷한 코스가 있는가 하면 새롭게 추가되거나 변경된 코스들이 만들어져 있는데, 새롭게 추가된 코스를 알아보고 넘어가도록 하자.

■ S자 코너 시험

코너링의 기본이 되는 S자 코너 시험. 하지만 기본기가 무섭다는 말이 있듯이 꽤 까다로운 코스 중 하나이다.

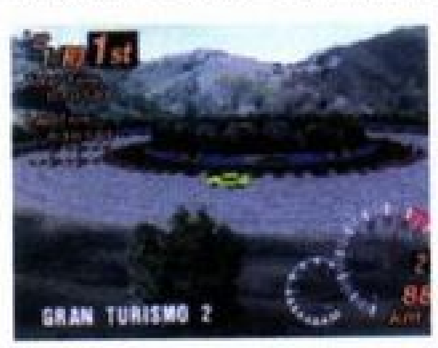


침착하고 부드럽게 통과하는 것이 합격의 지름길.

◀ 감속 없이 통과하는 것이 좋은 것이다

■ 원형 코스 시험

전작에 비슷한 코스가 있었지만 조금 성격이 틀린 코스이다. 핸드 그립만으로 감속 없이 통과하는 것이 합격의 지름길. 정확한 핸드 그립을 요구하는 코스라고 생각하라.



◀ 코너에 바짝 밀착해서 턴을 하는 것이…

국내 A級, B級 라이센스 시험 종목 소개

A 級 라이센스

종목	사용차종
A—1 고속 브레이킹 테스트	R32스카이라인 GT—R Vspec
A—2 선회 브레이킹 테스트	리가지B4
A—3 중급 코너링 1 · FF편	인테그라타입R 98spec
A—4 중급 코너링 2 · FR편	알테시RS2000
A—5 중급 코너링 3 · FF편	인테그랄타입R 98spec
A—6 중급 코너링 4 · FR편	알테시RS2000
A—7 코너링의 응용 1 · S형	GTO Twin Turbo MR
A—8 코너링의 응용 2 · S형	스프리RZ
A—9 코너링의 응용 3 · S형	GTO Twin Turbo MR
A—10 코너링의 응용 4 · S형	스프리RZ

B 級 라이센스

종목	사용차종
B—1 발진가속과 브레이킹 1	빗츠F
B—2 발진가속과 브레이킹 2	FIAT Coupe2, 0 20VTurbo
B—3 발진가속과 브레이킹 3	R34스카이라인GT—R Vspec
B—4 원형코스선회 1 · 액셀워크 기초	로고TS
B—5 원형코스선회 2 · 액셀워크 기초	인프렛서WRX Sti Ver, V
B—6 초급 코너링 1	데미오GL—X
B—7 초급 코너링 2	인터그라타입R 98spec
B—8 초급 코너링 3	인터그라타입R 98spec
B—9 초급 코너링 4 · S형 코너	Ford Cougar2, 5i 24V
B—10 초급 코너링 5 · S형 코너	Ford Cougar2, 5i 24V

메이커들의 선택화면에 주목

그랜 트리스모 모드에 차를 제공해주는 여러 메이커들. 공개한 차종들의 선택화면은 상당히 개성적이다. 4개의 도시마다 각각의 메이커들이 있다는 것은 이미 밝혀진 사항. 최고의 메이커들이 대거 참여해 게임의 흥미와 재미를 더욱 상승시켜주고 있다. 그리고 각 메이커들마다 신형차가 발매되면 라인업이 새롭게 공개되는 등, 보다 현실적인 맛을 느끼게 해준다.





▲ 같은 차종이라도 계속해서 업그레이드된다



제작사	SNK/사크노스
장르	RPG
발매일	12월 16일
발매가	6,800엔

뛰어난 CG, 어여쁜 주인공, 재수없는 분위기, 이것이 쿠델카다!!

쿠델카 (KOUDELKA)



예전에 소개되었던 쿠델카를 보면 평범한 RPG로 밖에, 아니 정확히 말한다면 패러사이트와 바이오를 짬뽕시킨 정도로만 느껴진 것이 사실. 분위기 자체는 별로 달라진 것이 없지만 발매일을 한 달을 채 남겨두지 않은 지금, 쿠델카의 대부분이 세밀하게 밝혀지고 있다. 배우 들을 동시에 모션캡처를 하여 더욱 리얼한 움직임을 가능하게 해줄 「시어트리컬 시스템」, 대사에 맞춰 입술을 움직이는 「립싱크」등 게임업계 최초의 기술과 미려한 그래픽으로 주목을 모을…지도 모른다. 그러나 CD 4장은 꽤 만만찮은 부담이 되는데.

SNK가 오리지널 RPG를 만든다. 또다시 미쳐가는구나. 불쌍하게도…라고 하지만 사실 SNK는 발매만 할뿐 제작은 사크노스에서 맡았다. 사크노스는 1997년에 5,500만엔의 자본금을 들여서 설립한 젊은 회사. 개성을 중시하는 회사방침에 따라 쿠델카도 일견 평범하지만 꽤 독특한 면을 보이고도 있다. 그건 바로 인간의 희로애락 표현! 그럼, 일단 구경이라도 해볼까?

스토리를 말한다



▲ 중간 중간에 이벤트 신이 가득하다

1898년 10월 31일, 방랑의 여행을 계속하는 소녀, 쿠델카가 영국의 웨일즈 지방에 세워진 네메톤 수도원을 방문했다. 크리쳐들이 배회하는 수도원내에서 쿠델카는 에드워드와 제임스를 만난다. 성격은 맞지 않았지만 위험에서 몸을 지키기 위해 어쩔 수 없이 3인은 손을 잡게되었다. 놀랄만한 사실은 크리쳐만이 아니라 수도원의 관리를 하고 있는 부부와 수수께끼의 소녀까지도 일행의 생명을 노리고 있었던 것이다. 수도원에는 시체와 백골이 가득하고 여러 유령들이 쿠델카의 육체에 들어와 얘기를 걸어오는데. 예전 여기는 감옥으로서 기나긴 기간 동안 몇백, 몇천의 인간들이 처형된 것 같다. 3인은 폐쇄된 공간 속을 계속해서 나아갔다. 자신들의 목적을 달성하기 위해서.

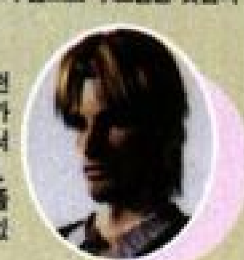


▲ 신들린 쿠델카와 그녀를 매체로 하여 잘도 지껄이는 유령

매력덩어리 쿠델카와 모험을 같이할 늑대 두 마리!
그리고, 슬픈 눈동자를 가진 소녀!!



◀ 쿠델카, 19세의 파릇한 아가씨로서 모험도중 어떤 유령의 부름으로 수도원을 찾는다



▶ 에드워드, 런던의 잘 나가는 집안에서 태어난 남자. 이기주의로 똘똘 뭉쳐져 있다



▲ 제임스, 가진 것은 지식밖에 없는 카톨릭 사제



▶ 샬롯, 모든 것이 수수께끼인 소녀. 단, 그녀가 살아온 생은 무척 가혹했던 것 같다

놀라운 기본조작법과 메뉴화면

놀랍다!!! 십자키로 이동, X버튼으로 대시, 조사나 아이템 입수, 계단이나 사다리를 오르내릴 때에는 ○버튼을 누른다. 실로 놀라울 정도로 평범하지 않을 수 없다. 이젠 믿을 것은 CG뿐인가? 아니다!! 로딩의 속도는 쾌적한 플레이의 제 1요소. …그러나 그건 아직 불명이다. 아쉽게도. 그리고 메뉴화면에서는 장비를 교체한다든지 능력치와 무기의 레벨을 체크한다든지… 등등 모든 것이 모범답안처럼 갖춰져 있다. 이들은 현실과 타협한 것인가? 위험한 모험은 좋아하지 않는 듯.

전투 시스템도 상상을 초월

전투는 평범한 RPG에 이동이라는 요소를 갖추어 왠지 모를 시뮬레이션적 느낌을 갖추어 놓았다. 소서링덤처럼 즐거운 전투가 될 것인가? 가뜩이나 지겨운 전투를 더욱 더 가중시켜 줄 것인가? 이것이 바로 양날의 검!! 그리고 무기의 숙련도에 따라서 공격회수도 늘어나며, 준비되어 있는 10종류의 무기와 15종류의 마법은 점점 강해져간다.



▲ 총 가진 애들은 좋겠어



▲ 마법을 사용하는 데에는 시간이 걸린다



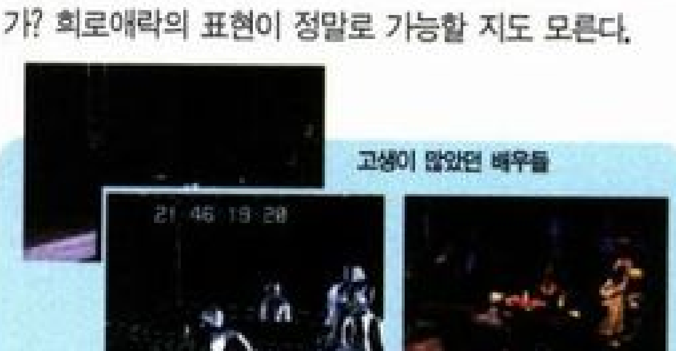
▼ 숙련도만 올리면 무서울 것이 없다

알아두자, 한번!!

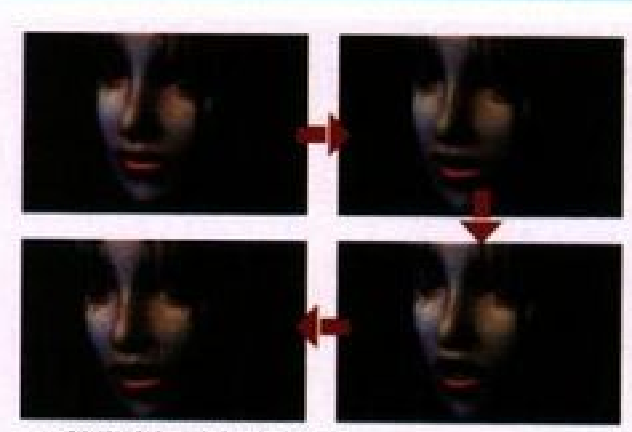
괴물들이 배회하는 수도원에서 휴식을 취할 수 있는 성스러운 장소가 있다. 그리고 이상한 힘으로 봉인되어 있는 장소도 있어 지도는 중요한 필수품. 혼란스러운 맵으로 유저들을 괴롭게 할지도.

기대할 것은 이것뿐? 시어트리컬과 립싱크

최신기술이 가미된 CG동영상도 중간중간에 삽입. 시어트리컬 시스템과 립싱크로 더욱 리얼해 질 수 있을 것인가? 희로애락의 표현이 정말로 가능할 지도 모른다.



고생이 많았던 배우들



▲ 가수만 립싱크 하나? 나도 한다

Coming Soon!!

RPG

스펙트럴 블레이드



■아이디어 팩토리 ■12월 22일 ■5,800엔

아이디어 팩토리는 아이디어도 뛰어나다. 「스펙트럴 포스」가 발매된 지 어언 4개월밖에 지나지 않았는데 스펙트럴이라는 타이틀이 붙어있는 게임을 두 개나 발표했다. 그 중 시리즈의 진정한 속편은 바로 이 「스펙트럴 블레이드」. 전쟁으로 무로마치는 승리를 거두었지만 국주(國主)인 심바는 목숨을 잃고 측근인 솔티가 국주가 되어 새로운 국가인 심바제국이 탄생한다. 주인공 클라이스는 그 심바제국군에 소속된 병사로서 충실한 생활을 하지만 어떤 임무를 계기로 그의 인생은 바뀌어 간다.

루나 윙 – 시대를 초월하는 성전



■상영사 ■2000년 2월 24일 ■5,800엔

요상한 게임을 전문으로 만드는 상영사 회심의 작품이 발표되었다. 역시 상영사라는 말이 나올 정도로 요상한 S · RPG인데… 중요한 것은 「데드 오어 얼라이브」를 능가한다는 것이다. 우선 게임자체는 미션 클리어 방식의 전투를 마친 후, 인터미션 파트로 들어가 비공정 안을 돌아다니면서 미소녀들을 찝쩍대는 것이다. 미소녀와의 대화에는 NR(뉘앙스 리플라이) 시스템을 도입한 이벤트가 특징. 게다가 미나미 오미(루리), 사카모토 마아(에스카플로네의 히토미) 등 빵빵한 성우진이 그것을 보조한다!!

시뮬레이션

뎃츠 큐티 (That' QT)



■코에이 ■2000년 1월 27일 ■4,800엔

신선하다. 획기적이다. 오히려 너무 흔하고 당연한 것이라 아무도 생각하지 못했던 분야를 코에이에서 콕 찍어서 게임으로 만들려 하고 있다. 당신은 패션 디자이너가 되어 자신만의 센스로 옷을 제작할 수가 있다. 물론 어떤 옷을 어떤 식으로 코디하든지 간에 이건 게임이기 때문에 무조건 공짜라는 것이 중요하다. 자신의 개성이 존중되는 세기말. 그대가 생각하는 옷을 게임 상으로나마 만들어 보는 것은 어떨까? 문제는 이 좋은 아이디어를 코에이에서 얼마나 망쳐놓는지가 문제인데….

노이에스



■에스코트 ■2000년 발매예정 ■5,980엔

육성시뮬레이션과 비주얼노벨을 짬뽕시켜 육성시뮬계의 새로운 방향을 제시하겠다고 우기는 육성멀티노벨. 주인공은 인간이 되고싶다는 망상을 안고있는 안드로이드 소녀, 앤을 키워가며 그녀와 사람들과의 융화를 위해 노력해야한다. 물론 노벨적인 성향이 있는데다가 스토리의 깊이와 다양함은 원고용지 1000여장에 달하는 메시지와 400종류이상 되는 이벤트신의 양을 봐도 기대될 정도. 일단 게임에 들어가면 1주일간의 스케줄을 짜면서 앤이 인간으로서의 삶을 누리게 해주자. 음…오천구백팔십엔은 또 뭐냐?

포케카노



■데이텀 폴리스타 ■12월 발매예정 ■3,800엔

「룸메이트」시리즈로 잘 알려진 데이텀 폴리스터에서 포켓스테이션 사용자를 위한 게임이 나온다. 애인없고 심심한 사람들을 위해 만들어진 듯한 이 게임은 '아이다 유미' 편, '우에노 후미오' 편, '호죠인 시즈카' 편 등 세 종류의 소프트로 각각 발매된다. 11세부터 18세까지의 기간을 플레이하는데 실제 시간으로는 1주일간 플스에서의 플레이로는 주로 그녀의 호감도를 올리는데 이용하고 포켓스테이션은 그녀의 파라미터를 상승시켜 멋진 여성으로 만들기 위해 이용한다.

어드벤처

해피 샐비지



■미디어웍스 ■2000년 2월 ■5,800엔

당신은 어릴 적, 신비로운 미개척지 바다에 대한 꿈을 가진 적이 없었는가? 심해에 묻혀있는 보물이나 수수께끼의 생물들. 여기 당신의 꿈을 이루어줄 게임이 여기 탄생했다 …라는 쓸데없는 말은 집어치우고…, 미소녀다!!!! 아무리 단순 미소녀 게임이 아닌 척하고 장르는 어드벤처에다 샐비지 모드라는 건전한 모드도 들어있지만 이건 누가 보아도 단순 미소녀 게임이다. 무대는 프랭클린 공화국의 하르크임 섬. 주인공인 와타루는 섬 부근에 보물이 잠들어있는 바다로 모험을 떠나게 된다. 그 섬에서는 당연스럽게도 미소녀가 있었다….

뱀파이어헌터 D



■빅터 인터랙티브 소프트웨어 ■12월 9일 ■5,800엔

키쿠치 히데요키의 원작소설과 애니메이션으로 유명한 뱀파이어헌터 D가 빅터에 의해 액션어드벤처로 만들어지고 있다. 이 작품은 전쟁으로 인해 인류의 수가 급격히 줄어든 1만년 후의 세계가 배경으로, 인간을 지배하는 뱀파이어와 뱀파이어 헌터와의 싸움을 그린 작품이다. 주인공은 뱀파이어와 인간의 혼혈인 'D'. 그러나 게임에서는 D뿐만 아니라 레이라의 시점도 준비되어 있는 것이 특징. 주된 진행형식은 성내에 있는 트랩과 적들을 돌파하면서 어딘가에 숨어있는 마이얼링크와 샬롯을 찾아내는 것이다.

나이나이의 수수께끼 탐정

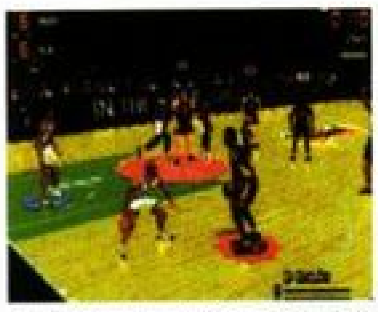


■남코 ■12월 발매예정 ■가격미정

당신은 「산마의 명탐정」이란 게임을 알고 있는가? 이 게임은 태고에 FC가 태어난 후 옆 나라 섬사람들의 언어가 너무나 난해해 보였던 대한국인들은 차마 손댈 수 없었고, 구하기조차 힘들었던 추리 어드벤처이다. 게다가 게임 출연진도 산마(우리나라의 서세원 정도의 개그맨)같은 일본 연예인이라 더더욱 반감을 일으켰던 게임인데 바로 그 산마의 명탐정과 맥락을 같이하는 게임이 「나이나이의 수수께끼 탐정」이다. 플레이어는 나인티나인(역시 일본의 개그맨 듀엣)의 지부를 조작하여 차례로 일어나는 골치아픈 사건을 해결하는 것이다. 등장인물로는 나인티나인뿐만 아니라 요시모토 흥업의 연예인들이 30명 정도 출현하니 일본방송을 즐겨봤던 사람이라면 또 다른 재미를 줄 수 있을 것이다.

기타

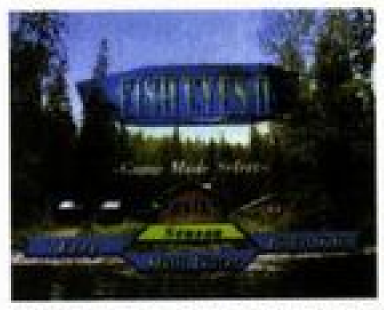
NBA 파워덩커즈 5



■코나미 ■12월 16일 ■5,800엔

오래도 나오는 코나미의 농구시리즈. 선수 능력치 등의 내부 데이터는 물론, 유니폼 등의 시각적인 그래픽 면에서도 최신 데이터로 준비되어 있다. 게다가 NBA에서 새롭게 도입한 룰에도 대응되니 NBA의 팬에게는 또 다른 기쁨을 줄 듯. 시리즈의 특징인 액션버튼도 당연하게도 건재. 또, 선수를 조작하면서 포메이션 변경지시를 할 수도 있어 시합의 흐름을 멈추는 일이 없이 스피디한 경기를 즐길 수 있다. …라고 실컷 써놓고 보니 역시 뻔한 스포츠 게임!!! 농구 팬들이라면 당연히 구입할 지도.

피시 아이즈 2



■팩 인 소프트 ■2000년 1월 ■5,800엔

세월을 낚는 게임. 낚시의 참맛!! 낚시를 좋아하지만 준비하기도 귀찮고, 시간도 없고, 돈도 없는 그대를 위해 '팩 인 소프트'에서 주는 선물. 요즘 만화로 유명한 아이즈와는 저~언혀 상관이 없으니 착각은 금물!!! 깨끗하게 표현된 물고기와 사시사철 변화하는 리얼한 배경그래픽은 일상적인 도시생활에 찌든 현대인들에게 좋은 휴식거리가 될 것이다. 게다가 상냥하게도 멀티탭을 이용해 4인 대전까지 가능해져서 친구들이 몰려와도 함께 즐길 수 있다. 전작에서는 하천낚시로만 한정되어 있었으나 이번 속편에서는 바다낚시에다 얼음낚시까지도 그 마수를 뻗쳤다. 뒤에 2가 폼으로 붙어있는 것이 아니다!!

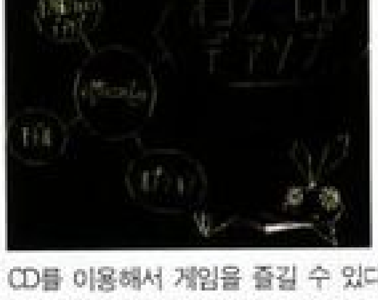
댄스 댄스 레볼루션 2ND – 어펜드 클럽 버전 VOL.2



■코나미 ■12월 22일 ■2,800엔

지난 12월호에 게재되었던 「DDR2 어펜드」를 기억하는가? 「비트 매니아」의 음악으로 춤을 출 수 있는 서비스 겸, 우려먹기 게임이었다. 역시 코나미는 서비스 정신이 뛰어나다. 어펜드를 발표한 지 얼마나 되었다고 벌써 어펜드 VOL. 2를 내어놓는 그들을 보면 사랑스럽기 그지없다. 어쨌든 똑같다. 역시 인포메이션은 존재하며 에디트 모드도 남아있다. 다른 점이라면 음악뿐. 혹시나 모르는 사람이 있을지 몰라 말하는 거지만 DDR2의 CD가 없으면 VOL. 1과 마찬가지로 기동시킬 수 없다. 그럼 즐거운 춤 생활을 위하여!!!

비브리본 (VIB · RIBBON)



■SCEI ■겨울 발매예정 ■가격미정

음악게임의 인기를 몰아 SCEI에서 준비한 음악 액션게임. 음악에서 태어난 소리의 형태, 피스에 맞춰 액션을 즐기는 것이 이 게임의 특징이다. 또한 이 화려한 그래픽은 마치 학창시절에 분필로 낙서하는 것을 즐겼던 그대를 위한 게임처럼 느껴지지 않는가? 최고의 장점이라면 게임CD뿐 아니라 자신이 좋아하는 음악CD를 이용해서 게임을 즐길 수 있다는 점일 것이다. 그리고 리듬을 타고 능숙한 플레이를 펼친다면 그대는 점점 진화해 가는 비브리의 모습을 볼 수 있다. 게임의 일반적인 플레이 방법은 여러 종류의 피스가 출현할 때 대응되는 버튼을 누르는 것이 기본이다. 대단하다. SCEI. 이거라면 코나미에게 씹힐 염려는 없다!!

Cheat Codes For User

마벨 대 캡콤 EX 에디션

• 상대의 파트너를 뺏자!!

우선 게임에서 상대를 쓰러뜨리면 K. O표시가 나온다. 이때 3개의 킥 버튼을 모두 누르면 된다.

• COM과의 싸움 중 난입을 하는 숨겨진 캐릭터

난입을 하는 캐릭터를 보기 위해서는 조건을 만족시켜야 한다. 여기서 조건이란 하이퍼 콤보, 배리어블 콤보, 배리어블 크로스 등으로 피니시를 하는 것을 말한다.

캐릭터	조건회수	조건회수 중 V크로스로 피니시해야 하는 회수
MSH성능 헐크	3회	×
리리스풍 모리건	4회	×
하이퍼 아머 워 머신	5회	×
롤	5회	2회
하이스피드 베놈	6회	3회
셰도우 레이디	6회	4회

스펙트럴 포스

• 숨겨진 커맨드를 사용하여 간단히 국가를 선택

방법은 매우 간단. 타이틀 화면에서 「PUSH START」란 글자가 뜨면 ○, ×, ×, △, ○, ×, ×, △, SELECT 버튼의 순서로 눌러주면 된다. 성공하면 「냐아~」라는 음성이 들린다. 그 후 '처음부터 시작'을 선택하면 모든 국가의 선택이 가능해진다.

BOYS BE… 2nd Season

• 미니 게임을 즐기자

모드 선택화면에서 □, △, 상, 하, R1, L2, R2, L1, START의 순서로 누르면 오마케 모드에서 모든 미니게임의 선택이 가능해진다.

크로스탐정 이야기

• 실용적이면서도 눈요기가 된다!!

6화에서 제한시간이 1분 남았을 때만 가능한 것이다. 우선 용의 조각이 새겨진 문을 찾아낸다. 문을 발견했다면 왼쪽에 있는 용의 손을 클릭하라. 그러면 '自前のタマ'라는 커맨드가 뜰 것이다. 이것을 선택하면 목적지까지 바로 갈 수가 있다. 그뿐만이 아니라 주인공의 팬티차림도 볼 수가 있으니 여성 게이머들은 좋을 지도.

벅스 라이프

• 보너스 스테이지로 가자!!!

트레이닝, 1, 2, 5, 6, 10, 11장 : 데미지를 받지 않고 적 5마리의 위를 연속해서 점프.

1, 5, 10장 : 매쉬룸을 5개 늘어놓고 그 위를 연속해서 점프.

죠죠의 기묘한 모험

• 숨겨진 캐릭터가 등장

1. 모드 메뉴화면에서 커서를 GALLERY에 놔둔다.
2. R1, R2버튼을 누르면서 커서를 BOOK, JOJOPOKE, OPTION, TRAING, VS MODE의 순으로 이동시킨다.
3. 버튼을 떼고 다시 GALLERY에 커서를 옮긴다.
4. L1, L2를 누른뒤 2번과 같은 순서로 커서를 옮긴다.
5. 마지막으로 VS 모드를 선택할 때 「오랏~!」이라는 효과음이 나오면 성공이다.

※ 귀찮은 사람은 게임을 계속 켜놓길. 게임의 가동시간이 40시간이 넘으면 자동으로 출연하니까.

• 클리어 후의 특전

슈퍼 스토리모드를 클리어하면 36화부터 39화까지 4가지의 숨겨져 있는 스토리와 스테이지 셀렉트기능이 추가된다.

우주기동 밴아크

• 무적 커맨드를 사용하자

게임을 시작한 직후 「STARTUP ENGINE」이란 표시가 나타나면 슈팅게임이 시작되기 전까지 셀렉트, L1, R2, △를 반복해서 눌러주자. 이것만으로 OK.

일격 -강철의 인간-

• 별로 육성하고픈 마음이 들지 않는 미야무라 유코의 육성모드

R1과 L1을 누르면서 육성모드의 입문을 선택하면 미야무라 유코를 육성할 수 있다.

• 주제에 숨은 캐릭터도 나온다

타즈카와 출연	승리하기 모드를 1회 클리어
미스터 타카하시 출연	승리하기 모드를 2회 클리어
마즈이 관장 출연	100인 쿠미테(組み手)를 완수하던지 공수압인일대 (空手押忍一代)에서 백인압인(百人押忍)을 달성한다

• 필기시험의 공포를 맛보아라!!

육성모드의 이름입력 화면에서 성을 '필기 테스트(筆記テスト)', 이름을 '99'라고 입력해서 게임을 시작한다. 그러면 승급승단 시험의 필기 테스트가 99문제(문제의 가짓수는 97종류)로 늘어난다. 이게 뭐냐고 묻는 당신에게… 합격조건은 변함이 없기 때문에 승급승단의 확률은 그만큼 높아진다. 단, 일본어를 모른다면 문제지만.

• 명언을 들으며 사나이는 커간다

육성모드의 이름입력 화면에서 성을 '마음에 남김(心にのこる)', 이름을 '명언(名言)'이라고 입력하고 게임을 진행한다. 세이브가 가능할 때까지 진행한다. 그리고 세이브를 하고 빠져 나온다. 이제 끝났다. 명언모드에 들어가 보면 모두 16종류의 명언을 볼 수 있다.

신장의 야망 -열풍전-

• 「신장의 야망 열풍전」의 숨겨진 요소를 대공개

시나리오 선택화면에서 좌, 우, 하, 상, ○, ×, □, △의 순서로 입력하면 숨겨진 시나리오인 「신장 원복」이 등장한다.

매지컬 드롭 F

• 오마케 모드가 있었다

스튜디오 모드에서 46인 이상을 이기거나 아트리에 모드에서 10만점이상 획득하면 등장.

액션 리플레이 코드

천주 인백선

●시간 고정 & 발견되지 않음
D00168EE 2442
800168EC 0000

●아이템 줄지 않음
D003C8FE 24A2
8003C8FC 0000

●모든 스테이지 선택 가능
80010020 0202
이하 +2h씩…
80010082 0202

●모든 스테이지 선택 가능 (사이드용)
80320002 00000000
80010020 0202

●명어개방록 전부
8001001E FFFF

●고속
D007F02E 1440
8007F02C 0001

●장비 부유
300C81E9 0000
D0027536 1220
80027528 1021
D0027536 1220
8002752A 0043
D00C81E8 0040
80027528 FF80
D00C81E8 0040
8002752A 2442
※X버튼 누름

●적 평탄화
D0040426 14C8
80040412 1400
D0040426 14C8
80040416 1400
D0040426 14C8
8004041A 1400
D0040426 14C8
8004041E 1400

메모리즈 오프

●앨범 전부
800DD380 00FF
800DD382 03FF
800DD384 03FF
800DD386 00FF
800DD388 01FF
800DD38A 03FF

●음악 전부
300F3809 0001
800F380A 0101
800F380C 0101
800F380E 0101

크로노 크로스

●플레이 시간 초기화
800363C6 AC40

●플레이 시간 흐르지 않음
800363BC 0000

●돈 최대
80078 6F0 E0FF
80078 6F2 05F5

●모든 아이템 소지
80078020 FFFF
80078022 FFFF
80078024 FFFF
80078026 701F

●아이템 획득시 99개로 증식
D00C217C 0064
800C2180 0001

●전 스테이터스 MAX
D01D6500 3021
801D6504 1D80
D01D6500 3021
801D6506 0800
80007600 03E7
80007602 3403
80007604 0016
80007606 A4C3
80007608 0002
8000760A 24C6
8000760C 0007
8000760E 24C2
80007610 00FF
80007612 3403
80007614 0016
80007616 A0C3
80007618 FFFE
8000761A 1446
8000761C 0001
8000761E 24C6
80007620 5943
80007622 0807
80007624 FFF6
80007626 24C6
※메뉴 오픈 시 발동

●전투 중 엘리먼트 감소 없음
D000CD0A A462
800CCD0A 2000
※단, 소비요소는 감소

서유기

●돈 최대
80130CD4 423F
80130CD6 000F

●신수(神獸) 경험치 증가
30130CDF 0063
※한 번 전투마다 신수 레벨 하나씩

●경험치 획득 시 레벨업
800C0038 00000000
3013051A 0063

아크 더 래드 3

●가동코드
D0021DF6 1040
80021DF6 1000

●돈 최대
8009D368 967F
8009D36A 0098

●길드 포인트 최대
8009DE34 03E7

●행동 무한
D0097FB4 0001
800F48D0 0000
D0097FB4 0002
800F48D0 0001
※L2버튼으로 무한 행동, R2버튼으로 해제

●어택카드 감소 없음
D00488B6 1040
800488B6 1000

●고속
D0058DE0 FFE9
80058DE0 0001

●카지노의 칩 최대
8009D364 967F
8009D366 0098

●아이템 감소 없음
D004693C 0001
8004693E 9062
※사용, 건네기, 합성 시

●카드 무한 사용
D00488D8 1821
800488DE 9462
D00488F4 0008
800488FA 8462

●MP 무한
D010A23A 0060
8010A23A 0040
D004F2CE 0043
8004F2CE 0040

●경험치 습득 4배
D01036F8 0DFD
801036F4 8080
D01036F8 0DFD
801036F6 0006

●어디라도 이동가능
D00F92A0 0107
800F9266 1000
D00F92A0 0107
800F92C2 1000
D00F92A0 0107
800F92A0 0001
※배틀 시

●모든 캐릭터 추가
D0097FB4 080A
8009D36C 0F0F
D0097FB4 0803
8009D36C 00FF
※스테이터스 화면에서 L2+R2버튼을 누르면서 START버튼

●1회 전투로 레벨 최대
D00F3F06 1060
800F3F06 1000

●1회 레벨업으로 HP 최대
D0108B4C 0002
80108B4C 0001
D0108B70 0002
80108B70 0001

●1회 레벨업으로 MP 최대
D0108B94 0002
80108B94 0001
D0108BB8 0002
80108BB8 0001

●1회 레벨업으로 ATT 최대
D0108BDC 0002
80108BDC 0001

●1회 레벨업으로 DEF 최대
D0108C00 0002
80108C00 0001

●1회 레벨업으로 SPD 최대
D0108C24 0002
80108C24 0001

●1회 레벨업으로 MAG 최대
D0108C48 0002
80108C48 0001

●카드 리스트 전부 갖춤
8004F998 4021
8004F99C 0008
8004F99E 2402
8004F9A2 A102

●일회 보관 카드 전부 5장씩 (일반애들용 축소판)
8004FB10 0005
8004FB12 2411
8004FB16 A051
(조건: 카드 리스트를 본다. 카드 리스트 전부 코드와 병용하세요.)

●아이템 도감 전부
D014A114 0022
8014A104 2021
D014A114 0022
8014A108 00FF
D014A114 0022
8014A10A 2402
D014A114 0022
8014A10E A082
※ 아이템 도감에서 모든 항목을 확인

●경품교환 무료
D00FD824 0009
800FD82C 0220
D00FD824 0009
800FD82E 3C10
D00FD824 0009
80111 0BE 0060

●슬롯 돈 무한
D01502E0 000F
801502F6 3000
D01502E0 000F
801503A6 3000

●슬롯 배당률 4배
D0152954 2021
80152956 0002
D0152954 2021
80152954 2080

●몬스터 마인드 칩 무한
D0149CBC 1823
80149CBE 0060

●몬스터 마인드 턴 수 고정
D014AE74 0042
8014AE7C 0000

●몬스터 마인드 정답 구슬
D014B088 000F
8014B08A 1000

●몬스터 트리오 칩 무한
D014C074 1823
8014C076 0060

●몬스터 트리오 턴 수 고정
D014C48C 0007
8014C49C 0000

●몬스터 트리오 정답 구슬
D0146990 03E8
80146970 CF1C

●몬스터 포카 칩 무한
D014D588 1823
8014D58A 0060

마벨 대 캡콤 EX 에디션

●체력 최대
(1P)8007C0CC 0090
(2P)8007C4DC 0090

●파트너 체력 최대
(1P)8007C92C 0090
(2P)8007CD34 0090

●스페셜 파트너 사용횟수 최대
(1P)3007C122 0009
(2P)3007C532 0009

●하이퍼 콤보 게이지 최대
(1P)8007C0CE 0090
(2P)8007C4DE 0090

●하이퍼 콤보 카운터 레벨 3
(1P)3007C0D0 0003
(2P)3007C4E0 0003

●콤보 표시 99 HIT
(1P) 8007BF70 0063
(2P)8007C380 0063

●맞는 판정 없어짐
(1P) 8007BF56 0010
8007C7B6 0010
(2P) 8007C366 0010
8007CBBE 0010

●통상기 캔슬 가능
D003BEFC 007A
8003BEFE 1400

●갤러리 일러스트 & 엔딩 & 숨겨진 캐릭터 전부
8007B6D4 FFFF
8007B6D6 FFFF

●노멀 모드
3007BF39 0000

●슈퍼아머 모드
3007BF39 0001

●하이퍼아머 모드
3007BF39 0002

●고속
D0010A52 1440
80010A50 0001

●주 캐릭터만 고속화
(1P) 8007BE72 0001
(2P) 8007C282 0001

●파트너 캐릭터만 고속화
(1P) 8007C6D2 0001
(2P)8007CADA 0001

●주 캐릭터 색
(1P)8007C0D2 000x
(2P)8007C4E2 000x
※x=0~3

●파트너 색
(1P) 8007C932 000x
(2P) 8007CD3A 000x
※x=0~3

●스페셜 파트너 색
(1P) 3007B884 000y
(2P) 3007B885 000y
※y=0~1

사일런트 봄버

●시간 0
800E9250 0000
800E9252 0000

●스코어 최대
800E93BC E0F6
800E93BE 05F5

●무적
800E557A 0020

●MISSION 12에서 엘리의 SHIELD 줄지 않음
D00F6410 0014
800F6412 1400

●MISSION 13 제한 시간 정지
D00FA4A6 2442
800FA4A4 0000

●어드벤스드 모드
800E925E 0001
※데이터 로드 시

●나팜 리퀴드 최대
300E9362 0063

●파라라이즈 리퀴드 최대
300E9363 0063

●그래비티 리퀴드 최대
300E9364 0063

●E-CHIP MAX
300E9365 0063

●E-유닛 폭탄 최대
300E9366 0021

●E-유닛 사정거리 최대
300E9367 0021

●E-유닛 실드 최대
300E9368 0021

●아레나에서 모든 캐릭터 등장
800E9260 FFFF
※로드할 데이터가 필요

●유파 맞을 때 판정 없음
(1P) 800E557A 0020
(2P) 8014C386 0020

●실드 무한
(1P) 801EBD38 0001
801EBD44 1000
(2P) 801EBD74 0001
801EBD80 1000

●실드 게이지 최대
(1P) 801EBD44 1000
(2P) 801EBD80 1000

●대점프 가능
D00C7940 0002
800E5210 5000
※R2버튼 누름

●공중 부유
D00C7940 0002
800E5210 5000
D00C7940 0002
800E5212 0000
※R2버튼 누름

●다단 점프 가능
800E51E4 0001

제우스 2 카니지 하트

●모든 OKE
D0103CC4 0F3B
90103C9C 24020009
(AP X 666666)

●모든 소프트웨어
E0103CC4 0F3B0002
800BBA98 FFFF
300BBA9A 0003

●무게 무제한
E0103CC4 0F3B0003
9010BBAC 24157530
90109B5C 24167530
901039D0 24047530

팩맨 월드

●최대 스코어
80153C60 FFFF
80153C62 0FFF

●점 최대
80153C68 00FF
●체력 무한
80153C64 0063

●무적
80153C58 0004

●팩맨 증가 (셀렉트 버튼)
D014790A 0001
50000602 0000
80153E58 0001

●체리 100개 증가
80153E16 0063

●딸기 100개 증가
80153E18 0063

●오렌지 100개 증가
80153E1A 0063

●사과 100개 증가
80153E1E 0063

●바나나 100개 증가
80153E20 0063

●클래식 모드 체력 무한
801A9468 0063

풀무이풀무이

●돈 최대
8006EA30 967F
8006EA32 0098

●열쇠 최대
3006EA14 0009

●HP 최대
8006EA24 03E7
8006EA28 03E7

●SP 최대
8006EA18 03E7
8006EA1C 03E7

●소지 아이템 수 최대
3006EA3E 0010

●부엌의 아이템 전부
3006EA51 0063
8006EA52 6363
8006EA54 6363
8006EA56 6363
8006EA58 6363
8006EA5A 6363
8006EA5C 6363
8006EA5E 6363
8006EA60 6300
8006EA62 6363
8006EA64 6363
8006EA66 6363
8006EA68 6363
3006EA6A 0063
3006EA6F 0063

●쿠킹 재료 전부
3006EA97 0063
8006EA98 6363
8006EA9A 6363
8006EA9C 6363
8006EA9E 6363
8006EAA0 6363
8006EAA2 6363
8006EAA4 6363
3006EAA6 0063

●레시피 전부
3006EA79 0000
8006EA7A 0201
8006EA7C 0403
8006EA7E 0605
8006EA80 0807
8006EA82 0A09
8006EA84 0C0B
8006EA86 0E0D
8006EA88 1110
8006EA8A 1312
8006EA8C 1514
8006EA8E 1716
8006EA90 1918

●부엌의 아이템 전부(PAR2 전용)
3006EA6F 0063
50000F01 0000
3006EA51 0063
50000A01 0000
3006EA61 0063

●쿠킹 재료 전부 (PAR2 전용)
50001002 0000
3006EA97 0063

●레시피 일람 전부 (PAR2 전용)
50000F01 0001
3006EA79 0000
50000A01 0001
3006EA88 0010

브라이티스

●돈 최대
800AEAD8 E0FF
800AEADA 05F5

●기술 모두
801142DA FFFF
801142DC FFFF
801142DE FFFF
801142E0 FFFF

●플레이 타임 0으로
800AEBF8 0000
800AEBFA 0000

●라이프 게이지 최대
800AEC24 270F

●키 엘리먼트 최대
300AEBD6 00FF

●마비 걸리지 않음
800AEBDE 0000

●독 걸리지 않음
800AEBFC 0000

●무적
8011DEBA 2A00

●겜 모으기 17배속
D002D7A2 2462
8002D7A0 0011

●겜 모으기 255배속
D002D7A2 2462
8002D7A0 00FF

●아이템 전부
B0840001 00000000
30000061 0063

●게임 스피드 업
D00866D8 FFE9
800866D8 0001

●주인공 거대화
8011DC6E 2000
8011DC70 2000

●HP최대치 최대
8011DC4A 270F

●현재 HP 최대
8011DC4C 270F

●MP최대치 최대
800AEB3E 270F

●현재 MP 최대
800AEC5A 270F

●STR 최대
8011DC4E 270F

눈에 보이는 것만이 진실은 아니다!

그대들이여, 눈에 보이는 것만이 진실이라 생각하는가? 세상은 그렇게 만만하지 않다. 어둠 속에 묻힌 제작자들의 절규를 그대들은 아는가? 단지 돈과 권력이 없다는 이유만으로 고생하고 있는 우리의 아버지와 다를 바가 없는 것이다. 이번 기획은 그들의 고통을 조금이나마 덜어주고자, 대형 메이커의 이면에서 활약하고 있는 게임 제작사들을 조사해 보았다.

글: 히이로 유이



▲ ESP의 대표적인 작품, 그란디아

글쓰기에 앞서

여태껏 발매된 게임들의 표지에 나와있는 게임 회사의 브랜드는, 실은 발매원일 뿐 개발원이 아닌 것도 많다. 그나마 요즘은 작은 회사들도 자신의 이름을 내걸고 게임을 발매하거나, 안되면 뒷표지에 조그맣게 라도 개발원의 이름을 써놓는 경우가 있지만 예전엔 그렇지 못했다. 실력 있는 작은 회사들은 대형 메이커의 하청을 받아 게임을 제작해 주면서 자신의 이름을 내세우지 못했던 것이다. 그랬기에 대형 게임 메이커에서 게임을 만들던 작은 회사들이 뭉친 ESP같은 그룹이 나오기도 했다(ESP는 Entertainment Software Publishing의 이니셜로 96년 8월, 게임아츠를 주축으로 하여 모인 중소 제작사 집단이다).

여기서 다루고자 하는 것은 원래 자기들이 게임을 만들었으면서도 돈과 힘이 없어서 자기 이름을 내걸지 못한 비운의 명작 게임 제작사들이다. ESP의 설립으로 중소 제작사들의 입지가 많이 알려지긴 했지만 아직도 많은 제작사들은 대형 메이커의 하청을 받고 있는 것이 현실. 그 대표적인 제작사들을 중심으로 진행해 나가겠다.

어둠의 실력자들

1. 알파 시스템(Alpha System)

하청업체의 대표적인 제작사라고 하면 바로 이 알파 시스템. ESP의 9개 업체가운데 하나인데도 불구하고, 황당하게도 아직 ESP의 이름을 달고 나온 게임은 없다. 예전에 주로 허드슨과 NEC, 아스키의 하청을 많이 받았으나, 최근엔 소니의 게임들을 하청받고 있다. 대표작은 아래와 같다. 「나의 시체를 넘어서 가라(俺の屍を越えてゆけ)」의 제작으로 손을 댄 게임이 65개에 이르지만 그 중 유명한 것들만 간추려 보았다.

설립일: 1988년 1월

대표작

게임명	기종	발매원
파이팅 스트리트(이식, PC엔진판 스트리트 파이터)	PC엔진	허드슨
이스 Ⅰ, Ⅱ(이식)	PC엔진	허드슨
천외마경 Ⅱ 만지마루(RED/허드슨 합작)	PC엔진	허드슨
에메랄드 드래곤	PC엔진	NEC
넥스트 킹~사랑의 천년 왕국	SS/PS	반다이
환세허구 정령기도탄	PS	SCE
루나 실버스타 스토리(이식)	PS	각천서점
린다큐브 완전판	SS/PS	아스키
나의 시체를 넘어서 가라	PS	SCE

참고로 알파 시스템과 같이 「린다큐브」, 「나의 시체를 넘어서 가라」 등을 만든 사람은 제작사 「MARS」의 대표 마스다 쇼우지(田省治)씨로서 예전부터 FC용 「도태랑전설」, 「메탈맥스」, PC엔진용 「걸리버 보이」, SFC용 「헤라클레스의 영광 4」 등을 제작하였다.



▲ 린다큐브 완전판의 일러스트. 아스키 발매



▲ 이 사람이 MARS의 대표 마스다 쇼우지

2. 페이크래프트 (Feycraft)

마찬가지로 아직까지 한번도 자신의 이름으로 게임을 내 본적이 없는 제작사. 그러나 예전부터 세가 계열의 게임기에 많은 게임을 개발해 왔다. 상당히 기괴한 게임으로 주목을 받아 왔던 회사. 회사 사정 때문인지는 몰라도 스폰서가 계속 바뀐다. 현재 PS용으로 매일 커뮤니케이션즈 발매의 「PRISONER」를 제작중.



▲ 메가CD의 숨겨진 명작 「마법소녀 실키립」



▲ 실키립 + 마리카 = 비밀전대 메타몰V

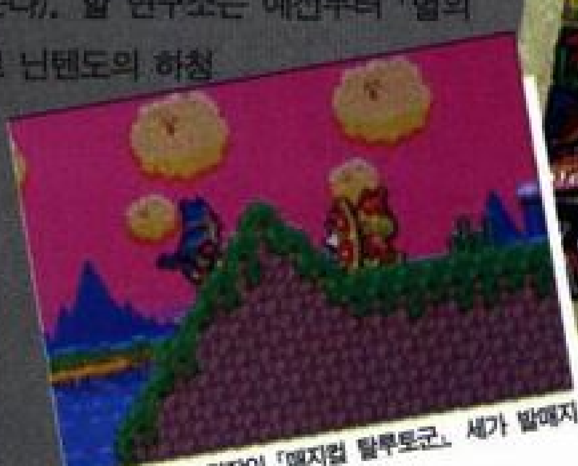
설립일: 자료 불충분

대표작

게임명	기종	발매원
마법소녀 실키립	메가CD	일본 텔리네트
A랭크 선더 탄생편	메가CD	일본 텔리네트
메탈 파이터 MIKU	SS	빅터 엔터테인먼트
MARICA~진실의 세계	SS	빅터 엔터테인먼트
비밀전대 메타몰V	SS/PS	매일 커뮤니케이션즈

3. 게임프릭 & 할 연구소 (GAMEFREAK & HAL研究所)

둘 다 현재로선 닌텐도의 하청을 주로 받고 있다. 특히 게임프릭의 게임 「포켓몬스터」는 이젠 모르는 사람이 없을 정도(포켓몬스터 TV판 끝에 봐도 게임프릭의 이름이 나온다). 할 연구소는 예전부터 「별의 카비」란 게임으로 닌텐도의 하청을 받아온 제작사. 자사 브랜드로 「점보 오자키의 홀인원」이란 골프 게임도 발매했다.



▲ 만화가 원작인 「매지컬 탈루토군」. 세가 발매지만 실은 게임프릭 제작



▲ 비교적 최근의 작품인 할 연구소의 「스매쉬 브라더즈」

· 게임프릭

설립일: 1989년 4월 26일

대표작

게임명	기종	발매원
젤리보이	SFC	에픽 소니 레코드
매지컬 탈루토군	MD	세가
PULSEMAN	MD	세가
포켓 몬스터	GB	닌텐도

· 할 연구소

설립일: 1980년 2월 21일

대표작

게임명	기종	발매원
별의 커비	패미컴	닌텐도
MOTHER 2	SFC	닌텐도
닌텐도 월드 스타! 대난투 스매쉬 브라더즈	N64	닌텐도

4. 카멜롯(CAMELOT)

한이 많은 제작사. 한때 두 형제가 싸우는 바람에 갈 길을 달리 했지만 지금은 다시 뭉쳐서 게임을 만들고 있다. 사장은 한때 세가사 밑에 있던 게임 제작사 SONIC(SONIC TEAM이 아닙니다)의 사장이었던 타카하시 히로유키(高橋宏之)씨이고, 부사장은 그의 동생으로서 소닉을 빠져나와 카멜롯을 세운 뒤 「비욘드 더 비욘드」를 만든 타카하시 슈고(高橋秀五)씨이다. 현재는 여러 기종으로 자유로이 게임을 개발하고 있다.



▲ 온 가족이 함께! 모두의 골프



▲ 타카하시 히로유키씨가 SONIC 사장이었던 시절 제작했던 게임들

설립일: 95년 4월 4일

대표작

게임명	기종	발매원
샤이닝 & 더 다크니스(CLIMAX 합작)	MD	세가
샤이닝 포스(CLIMAX 합작)	MD	세가
샤이닝 포스 2	MD	세가
비욘드 더 비욘드	PS	SCE
샤이닝 포스 3 시나리오 1·2·3	SS	세가
모두의 골프	PS	SCE
마리오 골프 64	N64	닌텐도

5. 비츠 레보레터리(Bits Laboratory)

ESP 9개 제작사중 하나. 예전 「애프터 버너 2」나 「다라이어스 PLUS」 등 아케이드 게임의 PC엔진 이식을 많이 했으나 요즘은 신작도 내는 듯. 85년에 설립되어서 생긴지 15년이 다 되어 가지만 아직 자신의 이름으로 만든 게임이 없다.



▲ 트루 러브 스토리 팬디스크 11월 25일 발매 예정

설립일: 1985년 12월 24일

대표작

게임명	기종	발매원
BASIC for SEGA SATURN	SS	아스키
트루 러브 스토리 시리즈	PS	아스키

6. 파리티비트(ParityBit)

일본의 국민적 게임을 만들어낸 제작사. 바로 경마 게임 「더비스탈리온」을 만든 곳이다. 발매는 아스키지만 실제 제작사는 파리티비트. 이 회사의 사장인 소노베 히로유키(園部博之)씨는 최근 스퀘어와 손을 잡고 「쵸코보 스탈리온」의 제작을 발표했다.



▲ 더비스탈리온의 최신작 더비스탈리온 99

설립일: 1996년 10월 30일

대표작

게임명	기종	발매원
더비스탈리온 시리즈	FC/SFC/PS/SS 등	아스키

7. 웨스톤(WESTON)



▲ 여러분은 이 시리즈를 잊지 못할 것이다. 사진은 원더보이 6번째 작품인 몬스터월드 4

「원더보이」로 알려진 제작사. 그러나 「원더보이」 밖에 내세울 건덕지가 없는 듯? 예전부터 세가의 브랜드로 많은 원더보이 시리즈를 만들어 내었다. 최근작은 DC용 「아키하바라 전구미 파티Pies!」.

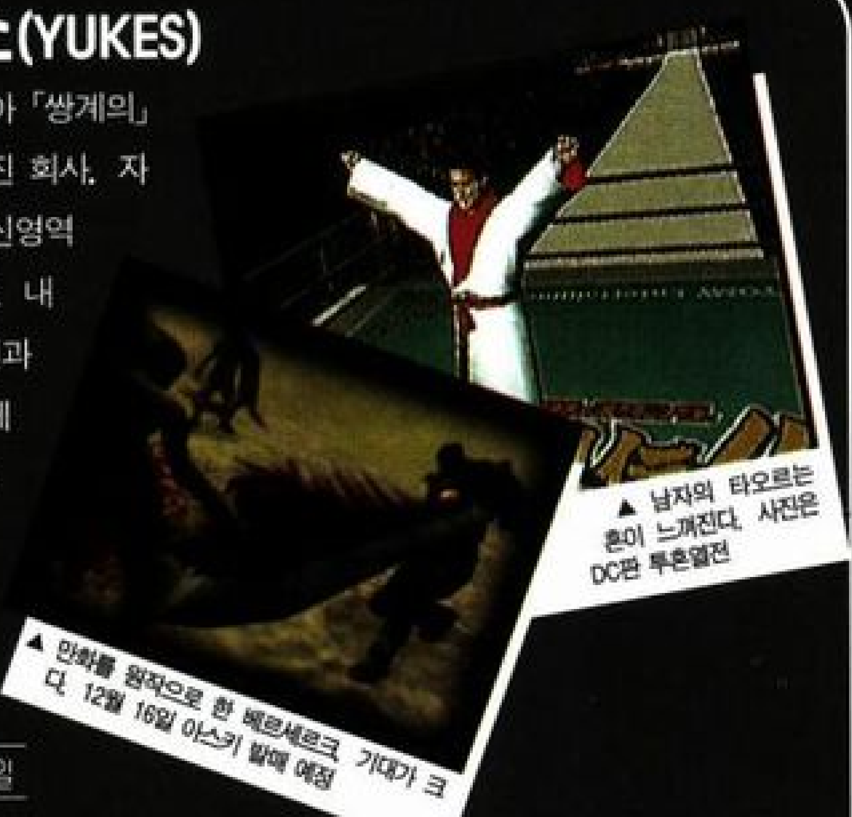
설립일: 1986년 5월 24일

대표작

게임명	기종	발매원
원더보이 시리즈	세가마크III/MD 등	세가
결혼~Marriage~	SS/PS	소학관 프로덕션
졸업III Wedding Bell	SS/PS	소학관 프로덕션

8. 유크스(YUKES)

스퀘어의 하청을 받아 「쌍계의」를 제작해서 유명해진 회사. 자신의 브랜드로 「봉신영역 엘츠바유」란 게임도 내놓았다. 호쾌한 액션과 프로레슬링 게임에 자신이 있는 듯. 현재 DC용으로 「베르세르크」를 개발중.



▲ 남자의 타오르는 혼이 느껴진다. 사진은 DC판 투혼열전

▲ 만화를 원작으로 한 베르세르크. 기대가 크다. 12월 16일 아스키 발매 예정

설립일: 1994년 2월 26일

대표작

게임명	기종	발매원
쌍계의	PS	스퀘어
봉신영역 엘츠바유	PS	자사 브랜드
투혼열전 시리즈	PS/DC	토미

9. 러브데릭(LOVEDELIC)

도대체 종잡을 수 없는 황당한 제작사. 그들의 게임을 보면 금방 드러날 것이다. 사원들 소개에 보면 사진도 함께 있는데 다들 개성적(?)으로 찍히기 위해 온갖 애를 쓴다. 현재 DC용으로 음악가 사카모토 류이치(坂本龍一)씨를 기용하여 「L.O.L(lack of love)」이란 게임을 개발중이다.



▲ 이것이 문제의 RPG 「MOON」

설립일: 자료 불충분

대표작

게임명	기종	발매원
MOON	PS	아스키
UFO	PS	아스키

10. 네버랜드 컴퍼니 (Neverland Company)

원래는 타이토 밑에서 RPG를 전문으로 만들던 제작사였으나 ESP에 참여하면서 자신의 브랜드로 게임을 발매한다. 타이토의 대부분의 SFC용 RPG는 여기서 만들어 진 듯. 특히 SFC 말기의 명작이라 불리는 「카오스시드」는 높은 난이도와 긴 플레이 시간으로 매니아들에게 칭찬 받은 게임. SS으로 이식하면서 자사 브랜드로 발매하기도 했다.



▲ 이것이 자사 브랜드 1호. SS판 카오스시드!

설립일: 1993년 5월 7일

대표작

게임명	기종	발매원
에스트폴리스 전기 시리즈	SFC	타이토
카오스시드~풍수회랑기	SFC	타이토
에너지 브레이커	SFC	타이토
선굴활용대전 카오스시드	SS	자사 브랜드

11. 넥스테크 & 심스 (NEXTECH & SIMS)



▲ SS판 바이오 하자드도 넥스테크가 이식을 담당했다

넥스테크의 전신은 GAU Entertainment란 곳으로 예전 MD용 「엑스란자」를 만든 제작사이다. 넥스테크는 아직 한번도 자신의 이름으로 게임을 내보지 못했지만 심스는 그래도 자사 브랜드로 몇 번 발매했다. 둘 다 주식의 100%를 세가가 차지하고 있어서 그런지 아직까지 주로 세가 계열 하드웨어로 게임을 개발하고 있다. 넥스테크는 최초의 자사 브랜드로 PC용 네트워크 RPG게임 「다크 아이즈」를 DC로 이식중이다. 소문에 의하면 현재 DC로 개발중인 「바이오 하자드-코드: 베로니카」의 실제적인 제작도 넥스테크가 맡아서 하고 있다는 말이….



▲ 심스가 제작에 참여한 SS 게임들(아랑전설3도 있네?)

· 넥스테크

설립일: 1993년 9월 28일

대표작

게임명	기종	발매원
링클리버 스토리	SS	세가
투신전S	SS	타카라
D-XIRD	SS	타카라
바이오 하자드(이식)	SS	캡콤

· 심스

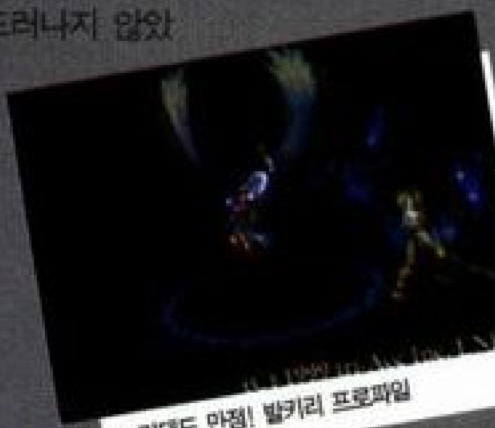
설립일: 1991년 6월 12일

대표작

게임명	기종	발매원
VAY 유성의 갑옷	메가CD	자사 브랜드
진·여신전생 (이식)	메가CD	자사 브랜드
사쿠라대전·제국 그래프	SS	세가
바이러스	SS	허드슨
환상달밤	DC	자사 브랜드

12. 트라이에이스(tri-Ace)

한때는 그 이름이 남코와 에닉스에 묻혀서 드러나지 않았으나 요즘은 크게 성장하여 그 이름을 만방에 떨치고 있는 제작사. 예전엔 울프팀의 스탭들이 모여 만든 제작사로 요즘은 확실한 에닉스의 안방주인 신세를 하고 있다. 현재 12월 25일 발매 예정인 「발키리 프로파일」의 막바지 작업에 열을 올리고 있다.


▲ 기대도 만점! 발키리 프로파일

설립일: 1996년 3월

대표작

게임명	기종	발매원
테일즈 오브 환타지아	SFC	남코
스타오션	SFC	에닉스
스타오션 세컨드 스토리	PS	에닉스

13. 게임 스튜디오 (GAME STUDIO)

「파이브 스타 스토리즈」의 작가인 나가노 마모루(永野護)씨의 캐릭터 디자인을 이용하여 첫 번째 자사 브랜드로 내놓은 게임 「에어즈 어드벤처」로 유명해진 제작사. 사장인 엔도 마사노부(遠藤雅伸)씨는 한때 남코에서 「제비우스」와 「드루아가의 탑」을 제작한 인물. 현재 GB와 64DD를 접속해서 즐길 수 있는 게임을 제작중이라 한다.


▲ SS의 기대작(?)이었던 에어즈 어드벤처. 그러나 기대한 것만큼은...

설립일: 1985년 8월 14일

대표작

게임명	기종	발매원
드루아가의 탑	PC엔진	남코
위저드리V (이식)	SFC	아스키
에어즈 어드벤처	SS	자사 브랜드

14. 스팅 & 일본 아트 미디어(STING & Japan Art Media)

넥스테크의 전신은 GAU Entertainment란 곳으로 예전 MD용 「엑스란자」를 만든 제작사이다. 넥스테크는 아직 한번도 자신의 이름을 다 ESP에 속한 제작사들. 스팅은 ESP 설립으로 인해 자사 브랜드의 이미지를 높였다. 현재는 「에볼루션2」를 제작중이다. 일본 아트 미디어쪽도 예전 SFC용 「아레사」, 「송마스터」, 「트리네아」 등을 제작했고, SS용으로 「레퀴엠」이라는 자사 브랜드의 RPG를 개발중에 있었으나 SS의 몰락과 함께 자취를 감추었다. 개인적으로 DC로 다시 나오길 바란다.


▲ 신기세계 에볼루션 2도 많은 기대를!

· 스팅

설립일: 1989년 2월 7일

대표작

게임명	기종	발매원
트레저 헌터G	SFC	스퀘어
바로크	SS	자사 브랜드
신기세계 에볼루션	DC	세가/ESP/자사 브랜드 공동

· 일본 아트 미디어

설립일: 1989년 11월 9일

대표작

게임명	기종	발매원
아레사	SFC	야노만
루나 실버스타 스토리	SS	각천서점
유한회사 지구방위대	PS	미디어링


▲ 제작 일본 아트 미디어, 감수 게임아츠, 발매 각천서점, 루나SSS

왜 이런 일이?

이 밖에도 많은 소규모 제작사들이 지금도 대형 메이커의 하청을 받고 있다. 여기서 소개한 제작사는 극히 일부분에 불과하다. 그나마 이름이 알려진 정도라고 할까? 그런데 도대체 왜 이런 제작사들은 대형 메이커의 하청을 받는 것일까?

일단 앞에서 말했듯이 개발 자금의 문제이다. 게임을 만들 줄은 알아도 돈이 없으면 무용지물. 즉, 땅파서 장사할 수 없듯이 게임 개발에도 상당한 자금이 들어간다. 그렇다면 누가 개발비를 대 주겠는가? 물론 자신의 자금을 사용할 수 있을 정도의 갑부라면 상관없겠지만 대부분의 게임 제작자는 그렇지 못하다. 곧 대형 메이커의 자금 지원과 자신들의 기술이 타협을 하게 되는 것은 당연한 일이다.

또한 유통망의 문제를 들 수 있다. 게임은 이제 만들어 놓기만 해선 아무도 사가지 않는다. 체계적인 유통망을 형성해야 팔리는 시대가 온 것이다. 소니는 이 유통망을 개선하여 가정용 게임 시장의 일대 변혁을 가져왔다. 이 유통망 확보를 위해서는 일단 대형 메이커와의 협력이 필요하다. 자신만 혼자 무턱대고 게임을 만든다고 나서봤자 혼자서는 게임을 팔 수 없다. 대표적인 유통 기업으로는 소니와 코나미, 타이토, 코에이 등이 있다. 10월 21일날 발매된 PS판 「크로스 탐정 이야기」도 제작은 워크잼이지만, 유통은 코나미에서 담당했다고 한다.

마지막으로 브랜드 파워. 스퀘어나 에닉스같은 회사의 이름을 내걸면 적어도 자신들의 이름으로 내걸고 나온 게임보다는 많이 팔릴 것이 확실하다.

특히 에닉스는 예전부터 자신들이 직접 게임을 만든 일은 거의 없었던 반면, 그들이 히트시킨 게임은 매우 많다. 그 외에도 닌텐도의 할 연구소나 세가의 심스처럼 자회사격으로 머물러 있는 게임회사도 있다.

한가지 알아둘 것은 이번에 소개된 회사들이 이런 게임을 만들었다는 것은 사실이지만 100% 자신들의 손으로 만들지 않은 것도 있다는 것을 잊지 말도록 하자. 게임이란 것은 언제나 여러 사람의 손을 거치는 것이기 때문에 다른 제작사와도 협력해서 만들 수도 있는 것이다.

마치면서

게임 업계는 우리가 생각하는 것 이상으로 복잡히 얽혀있다. 그러나 그것을 제대로 보지 못하고 그냥 표면에 드러나 있는 것만으로 판단하는 것은 우매한 짓. 이제는 어둠의 이면에서 양지를 지향하며 열심히 게임을 만들고 있는 중소 제작사들도 살펴 볼 안목도 갖추어 보자. 우리가 게임을 하면서 사소하게 지나치는 제작자의 이름들 하나 하나에 신경을 쓰지는 않더라도, 실력 있는 중소 제작사들을 응원하는 입장에 서는 것이 진정한 게이머로서의 자세가 아닐까?

밀레니엄 닭집

新 플스時代

현재 12월입니다. 본지 연도에 맞춰서 신년 축하를 해야 할까요? 아니면 크리스마스 축하를 해야할까요? 수능마감(이런… 입에 붙었군) 축하합니다. 어쨌든 수고가 많았소! 예전에 紳士임당도 수능을 볼 때 생각이 나는군요. 수능이 끝나자마자 바로 친구들과 함께 오락실로 달려가서… 그래!! 버파와 킹오빠를 잡고!
사실 수능에는 별 관심도 없었는데…. 지금도 그다지 후회가 되진 않습니다.
이제껏 하는 일마다 운이 많이 따라 주었고 지금은 하고 싶었던 일을 하고 있으니….
앞으로는 어떻게 될지 모르지만. 앨× 아저씨의 제×의 ×결을 보면 앞으로의 사회는 모두 자신만의 생각을 가지고 원하는 대로 살아갈 것이라고 하더군요.
물론 그 아저씨 말이 최선은 아니지만 일리는 있다고 생각합니다. 수험생이었던 여러분, 이제 어른이 될 시간입니다. 책임감을 가지고 하고 싶은 것을 하세요.
젊을 때 겁을 내면 안됩니다. 단, 매너있게!!!!!!!!!!!!!!

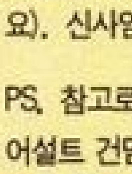


[redacted]


예, 그럴게요. 목숨만 살려주세요…

안녕하세요? 紳士임당 형님. 형님의 오른팔 성훈이예요. 전 형님이 신인 유망주라고 해서 구구리 얼이나 주저리주저리에서나 담당자가 되실 줄 알았는데…新플스시대에 담당자가 되신 걸 환영합니다(?). 저랑 성격이 비슷하신 것 같군요(욕인가!?). 제 성격은 명랑하고 약간은 엉뚱한 면이 있는데요. 그리고 사나이울형처럼 좌절은 없다같은 코너는 만들지 말아주세요(그 자리에 사연하나를 더!). 아무튼 본론으로 들어가서 11월 6일날(토) 게임파워에 갔었습니다. 합정역에서까지는 좋았는데 그 다음이 문제였습니다. 택시를 타려고 해도 "법경빌딩이요" "거기가 어디냐?" 1시간 동안 돌아다니다가 택시를 타고 상수동까지(진작 그 생각을 못했지) 갔습니다. 신문보급소에서 물어보니 쭉 올라가라더군요. 너무 고마웠습니다. 드디어 ×××칼국수집이 보여서 기분이 넘 좋았습니다. 갔더니 기자님들이 다 가셨다더군요. ㅠ.ㅠ 어떤 トントン(?)한 누나가 기다리라고 하시더군요(그 누나한테 이 말은 말해주지 마세요). 다른 누나가 전화를 하고 있을 동안 저희는 주위를 구경했습니다. 화이트보드에 구언정, 허우진, 이상필, 이현수, 신상민, 정재환 기자 등등이 적혀 있더군요. 옆방에는 조이스틱, 오락기계 등등 좀(?) 지저분하더군요. 이름을 적고 가라고 하셔서 이름을 말해주라고 하셔서 슬기가 먼저 이름을 말했더니 "두슬기? 알어, 두슬기" (이름이 특이해서) "저는 김성훈이에요" "너도 알어" "네~ ^.^ 그때가 7: 00정도 약속시간은 3: 30이라서 기자님들은 보지 못하였죠(아쉽다). 겜파워에서 나갔는데 배가 넘 고파서 통닭(슬기가 가지고 왔다)을 골목에서 쪼그려 앉아서 먹고 있는데 지나가던 형들이 웃더군요(처량한 신세여). 정말 ×가 팔렸습니다. 제 친구는 집에 늦게 들어가서 엄청(?) 두들겨 맞았어요(책임지세요). 신사임당님을 볼 날을 생각하며… 안녕히 계세요. 아따따뚜루겐.

PS. 참고로 겜파워에는 저와 슬기 또 한 명은 이름을 밝힐 수 없는 놈과 같이 갔습니다(두들겨 맞은 놈 : 어설트 건담이라는 신인 유망주)



한 달이 멀다하고 이 코너, 저 코너, 들쑤시는 김성훈 독자. 이번에도 역시 편지로 신 플스 시대를 들쑤셔 주는구려. 여기 왔다갔었다는 얘기는 이미 들었소이다. 7시 파워도착이라 아쉽게도 못 만났군. 하긴 지하철역하고 꽤 멀어서 찾기 힘들기도 하죠. 실망 마시오. 만남이 길어질수록 기쁨은 백배가 되는 법. 다음에 오면 반드시 만날 수 있길 바라오. 앗. 두들겨 맞은 친구를 책임지라니… 내가 독신이긴 하지만 그건… 좀…. 그대의 친구와 나는 취미가 약간 다른 듯하군요. 아쉽게도. 그럼 열심히 사세요. 최고의 만화가가 되시길.

아. '이상필' 씨가 누구죠? '이상필' 팀장님이라면 알지만…. 으다다뚜드리.

PS. 어설픈 건담의 등장을 기대하겠소. 아니. 어덜트 건담을 기대하겠소.

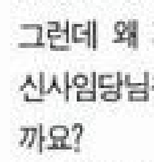
[redacted]

안녕하세요. 신사임당님 신 플스시대를 맡게 된 것을 축하 또 축하합니다. 그런데 왜 자꾸 플스 시대의 담당자분들이 바뀌는 거죠? 이번에 맡게 된 신사임당님은 좀 오래 있었으면 좋겠네요…. 제가 질문을 몇 가지 해도 될까요?

1. 신사임당 뜻이 뭐죠? 처음엔 율곡 어머니 인 줄 알았는데 친구가 말하길 "그것은 「신사」임당 →입니다 를 줄여서 신사임당 이야"라고 말하는데 제가 사전에서 紳士를 찾아본 결과 귀신 신 자, 선비 사 자인데 제대로 뜻을 모르겠어요….

2. 그리고 신사임당님의 주문(아불라까따부라따따뚜루겐)은 무엇을 의미하고 왜쓰는지 궁금하군요? 좀 가르쳐주세여~~~~~(애교).

저번 담당자이신 싸나이 WOLF님은 왜 싸나이 WOLF 인지 가르쳐 줬는데 많은 독자들이 궁금해 할 거에요. 그럼 가르쳐 주시는 것으로 알고, 저는 물러갑니다. 안녕히 계세요~.



1. 저… 이게 귀신 紳자 구요. 紳자는 '큰띠, 묶음, 벼슬아치'라는 뜻을 가지고 있죠. 그러니까 큰띠를 찬 선비라고나 할까요? 예전에는 잘 나가는 벼슬아치들은 큰띠를 찼나보죠.

2. 저는 똥만 싸진 않구요. 신사라서 신사입니당. 아불라까따부라따따뚜루겐. 저는 평소에도 의미불명의 말을 자주 합니다.

안녕하신지요~ 紳士임당님. 가을은 지나고 초겨울이 다 가오는데… 옆구리가 시리진 않으신지요.. 후후.. 전 시골에 사는 영민올시다. 제 이름은 '영화(부유한)로운 백성'이란 뜻인데 왠지 맞지 않군요. 하하… 잡담이 길었습니다… 제 친구가 휴가를 나왔다길래 같이 '스티커사진'을 찍었습니다. 후후~ 완존히 베트남 난민같군요.. (저는 왼쪽!)… 음… 그러고 보니 저도 군대갈 날이 한 1년 정도 남았군요. 그 동안의 게임추억이 생각나는군요. 남들도 흔히 하는 날새우며 게임하기, 친구한테 PS 빌려줬다 콘덴서가 기름(?)칠 해 오던 기억, PS 1000이 최고 좋은줄 알고 바가지 쓴 경우 등… 저도 남 못지 않게 많군요. 음~ 사실은 제가 좋아할(?) 것 같은 女子가 생길 것 같군요. 대딩이라 그런지 말하기가 쉽지 않을거 같네요. 사실 이말 하려구 쓴겁니다. 용기주세요…♥ 그럼 몸 건강히 계셔요. 꾸~벅.

P.S 편지가 제대로 주소에 맞는지 모르겠네요….



왠지 위험한 편지…. 하… 하트의 정체는 도…대체 뭐란 말인가? 그대는 프리티♥사미의 추종자? 여자 문제로 고민을 하고 계시다니…. 용기있는 자는 미인을 얻을 지도 모르오. 반면, 게임이나 만화나 영화나 드라마의 러브러브를 믿는 자에게는 죽음뿐. 잘해봐요. 환상이 깨어지지 않게. 쳇!! 왜 속이 쓰리지…? 에잇. 가지쇼……………… 열×면 용기….

PS. 불행하게도 제대로 주소에 맞았습니다. 그렇지!!!! 주소야?

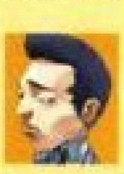
주소 : 아이×벌 열라 아퍼!! 네가 나를 맞췄냐?!

안녕하십니까? 신사임당님 우선 제가 고민 끝에 생각해낸 신사임당의 사행시를 읊어 보겠습니다.

신-신도 아니고 사-사람도 아니지만(?) 임-임한 일에 충실한 당-당신을 존경합니다.

카~멋지지 않습니까? 여기서 일이란 구구리님과 혀우적님 암살 그리고 싸나이 울프님을 귀향보낸 일입니다(짝짝짝짝). 싸나이 울프님에게는 평소부터 감정이 많았습니다. 사연을 3달 동안 보냈는데 뽑아주질 않아서입니다. 그렇지만 신사임당님은 뽑아주실 거라 믿습니다. 신사임당님과 신플스시대가 영원하길 빌며 슬기가.

P.S 신사임당의 본말은 '신사입니다'가 맞습니까?



저… 두슬기군은 현실과 타협했군요…. 저는 그런 사람을 별로… 좋아하오. 오호, 그대야말로 과연 김성훈군의 악우!!! 김성훈군이 오른팔을 자청했으니 그대는 특별히 왼쪽 손의 집게에 붙은 힘줄로 스카웃 하겠소. 으음, 일단 그대의 이런 글이 쓰인 사연을 실어버렸으니 다른 코너에서 과연 뽑힐지는? 영원이라…. 걱정마시오. 벽에 ㄸ칠할 때까지 눌러있을 테니.

두-두브는 슬-슬과 가치 머그면 기-기똥차나?

P.S 네!!

언제까지나 애독자로만 남을 줄 알았는데 11월 호의 이왕재님 글을 읽고 용기를 얻어 사연을 보냅니다. 지금 기분이 마치 옛날 고교시절 때처럼 가슴이 설레입니다. 저는 현재 작은 중소기업의 건실한 노동자입니다. 노동현장의 일이 늘 그렇듯이 연일 계속되는 잔업에 바쁠 때는 특근(공휴일에 일하는 것) 까지, 아무리 강철 노동자라도 지치기 마련이지요. 하지만 그런 제겐 스트레스와 피로를 풀어주고 다음날의 활력까지 주는 것이 있습니다. 신사임당님께서도 짐작하셨겠지만 바로 다름 아닌 '플스'지요. 저는 기숙사에서 생활하고 있는데 일과 종료 후 저녁식사가 끝나고 나면 많은 이들이 저의 방에 모여듭니다. 바로 '철권'을 하기 위해서지요. 공장장님은 로우, 과장님은 화랑, 황기사는 트루 오그레 등등 모두 저마다의 캐릭터를 가지고서 자신의 순서가 오기만을 기다립니다. 숨막히는 접전 속에 승패가 갈리면 승자는 나이가 지긋한 공장장님이라도 어린애처럼 헤-헤 거리시고 패자는 가슴속으로부터 무언가 뜨거운 것이 끓어오르는 현상에 위장병이 발병한 사람까지 생겼습니다. 저의 철권 실력은 기숙사 내에선 고수축에 드는데 가끔씩 위장병에 위협을 받고 있습니다. 이유인즉 에디나 곤 혹은 보스코노비치 박사 등으로 얍삽하게 플레이하는 사람이 있습니다. 정말 밉습니다. 저는 개인적으로 진이나 헤이하치, 샤오유 같은 공중연계기에 의한 멋진 액션을 구사하는 캐릭터를 좋아합니다만 전에 나열했던 그런 것들은 정말 싫습니다. 신사임당님 어떻게 좋은 해결책이 없을까요? 아! 이야기가 엄한 데로 흘렀군요. 이 글을 통해 제가 드리고자 한 말은 이제 '플스'는 저희 기숙사에 없어서는 안될 어느 한 부분이 되버렸다는 것이었습니다. 끝으로 제 나이는 이왕재님 보다 한 살 적습니다.

P.S 자택 통근하시는 분들 귀가가 가끔씩 밤 11시 이후로 늦어져 아이들과 사모님들껜 사과말씀 드립니다.

"강철 노동자"



아, 놀랍습니다. 게이머의 시장이 점점 확대되고 있습니다. 지금 김학종 독자께서 회사 동료분들과 즐기고 있는 철권 방식은 얼마 전까지 친구들과 즐겼고 파워필진끼리도 즐기는 데스매치 방식을 방불케 하는군요. 저는 주로 진과 화랑과 니나와 브라이언을 사용하죠. 여러 명이서 하면 그런 것도 있죠. 자기 차례가 아니라서 남들 하는 것을 보고있으면 왠지 모를 답답함. 아랫배에서 끓어오르는 무언가가!!! 나…나는 해야만해…. 이것이 바로 '열혈경파는 사나이의 로망, 파이터의 조짐으로 타올라라, 활활!!'인 것입니다. 오, 깊이들 빠지셨군요.

이 사연을 보니 순간 예전에 어떤 헛소리를 한 사회학자(였나?)를 좀 꼬집어주고 싶어집니다. 게임에 대해 무지했던 시대에 게임이 미치는 악영향 중의 하나로 이런 것을 꼽은 사람이 있었습니다. 게임으로 인해 친구가 필요 없어진 아이들은 점점 더 혼자만의 세계로 빠져들고 결국 사회에서 어울릴 수 없게 된다. 지금 생각해보면 얼마나 코믹스럽기 짝이 없고 홀도 없는 주장입니까? 그런 것은 개인의 성격이 반영될 뿐 게임과는 별 상관이 없는 일일텐데, 하긴 꽤 오래된 옛날 얘기니까…. 김학종님과 주변 분들을 보시면 알 수 있죠. 이 경우에는 게임을 못하는 사람들이 이 사회에 어울릴 수 없게 될텐데요.

학종님의 편지는 너무나 매너가 있어 감격스러워 뇌졸중에 걸리는 줄 알았습니다.

PS. 사모님과 아이들에게는 저도 사과를 드립니다. 사과나무가….

신사임당님 안녕하십니까?

첨으로 내가 뽑혔군요. 기뻤어요. 많이, 진짜 기쁜데 글로 쓸 수 없어 아쉬울 따름이에요. 답을 해드려야 하는데, 답은 2, 10, 13입죠. 편지가 늦게 도착하겠네요. 다른 곳에 응모하다가 생각나서 쓴 겁니다. 여러 일 때문에 돈을 많이 써 마감 하루 전 14일 날 샀어요. DDR 돈 모아서 꼭 살 거예요. 나도, 진짜 중대한 것 한가지 우리집 주소가 258-1이든 258-2이든 녹원빌라 101동 101호면 우체부아저씨가 우리집으로 잘 배달해 주니 전에 그 편지 땜에 신경쓰였다면 사과할께요. "미아~니 미안해요". 우리집 주소는 그러니까 대구광역시 북구 노원 1가 녹원빌라 101동 101호. 신사임당님도 외우는 건 아니겠죠? 그럼 안녕히.

'년생'→(중학생이 된지 2년이란 뜻)



섬나라 표현을 즐겨쓰는 우리의 원권석군. 첨으로 뽑힌 것이었단 말이오? 쳇, 환호하시오!!! 답도 이십십십삼, 일본어 초급을 배우는 그대는 손가락에 저주가 걸려서 죽을 죄를 지었다는 것이로군. 그러길래 왜 그런 짓을 한 거요!!! 그리고 그대는 코나미 뺨치는 멋진 능력을 가지고 있군. 무려 두 달을 주소얘기로 우려먹으려 하다니…. DDR이나 할까?

안녕하세요. 신 플스시대를 하시게 된 것 진심으로 축하드립니다. 일본어를 배우고 싶은데 뜻대로 안되네요. 저도 이로운군처럼 일본어로 사연보내고 싶은데…. 신사임당 아찌. 일본어를 빠르고 쉽게 돈 안들이며 배우는 방법이 없을까요? 일본어도 배워서 일본 여자애랑 펜팔두 하구. 키키키. 생각만해도 가슴이 설레이고 절레 웃음이 나오네요.

그럼 안녕.



일본어를 빠르고 쉽게 돈 안들이며 배우는 방법….

그냥 한글만 하시죠.

[redacted]

안녕하십니까? 신사임당님. 한가지 저에게 있었던 일을 말씀드리고 싶어서 펜을 듭니다. 저는 불과 1달 전만 하더라도 플스가 있었으나 불의의 일로 인해 플스를 잃어버리게 되었답니다. 그러나 워낙 플스게임들 중에 재미있는 게임들을 많이 하지 못해 미련이 남은 저는 플스를 대체할 '무엇' 을 찾고 있었습니다.
결국 저는 요즘 통신상에서 화두가 되고있는 '블?' 을 선택하게되었습니다. 이 '블?' 은 요즘 플스에뮬로 떠오르는 샛별이라 말할 수 있죠. 그러나 이 '블?' 은 사양이 매우 높습니다. 적어도 저희집 컴퓨터에서는 (P-150-132RAM)실행 불가능이죠. 그래서 저는 낮은 사양에서도 잘되는 '블?' 베타 데모 버전을 구하게 되었습니다. 그러나 '블?' 베타데모버전은 결정적인 약점이 바로 세이브가!!! 안되는 것입니다. 그리고 사양이 낮은만큼 실행속도도 느리죠. 그래서 저는 '블?' 으로 액션게임은 포기하고 RPG나 시뮬레이션 같은 스피드가 느려도 웬만큼 할 수 있는 장르의 게임을 찾았습니다. 그러나 RPG는 엄청난 스토리 덕분에 세이브를 하지 않고서는 클리어 불가능이죠. 그래서 저는 시뮬 중에서 게임을 찾다가 결국 '로봇대전F 완결편' 을 선택했습니다. 처음에는 아예 하룻밤을 새서라도 클리어할려고 했습니다. 우선은 실행을 시켰죠. 실행은 되더군요. 하지만 스피드가 환상(?)이었습니다. 그러나 괜찮아, 클리어할 수 있을거야' 하는 마음을 먹으며 게임을 했죠. 느려서 실감은 안났지만 그래도 마음의 위안을 갖고 계속했습니다. 첫 스테이지를 거의 다 깨가는 순간 그만 죽어 버렸습니다(1시간 동안 했던 건데~) 다시 시작했죠. 새벽3시. 지금 4스테이지죠. 이때부터 저의 환상은 깨졌습니다. 이제 겨우 4스테이지인데 남은 스테이지를 다 클리어하려면…? 몇 일이 걸릴지 모르죠. 저는 결국 포기했습니다. 그리고는 다시 목표를 세웠죠. 파워에 열심히 응모해서 플스를 타기로…. 이번에는 무슨 일이 있어도 플스를 위해 노력할 예정입니다. 앞으로 많이 지켜봐 주시고요. 늦었지만 '창간 7주년' 축하드리구요. 신사임당님께도 항상 행운이 임하길 바랍니다. 그럼 20000.

PS. 개인적으로 울프님에게 감사드립니다. 언젠가 말씀하셨던(8월호였나?) '회자정리' ! 이것 덕분에 한문시험 1문제 맞았습니다.



오! 블?!!! 플스의 적, 블?!!! 하지만 뛰어난 것은 뛰어난 거죠. 플스 담당자이니 만큼 블?을 조금 살펴보았습니다. 솔직히 말해 해상도의 차이는 어쩔 수가 없나 봅니다. 확실히 그래픽 면에서는 뛰어납니다. 폴리곤이 굉장히 부드럽더군요. 그러나 게임에 따라 스피드가 느려진다든지 도중에 픽하고 꺼져버린다든지 하는 부작용은 있더군요. 화면이 깨지기도 하고. PC는 있는데 플스가 없다라는 분들은 괜찮겠더군요. 하지만 사양이 꽤 높아요. 블? 돌리려면 돈 꽤나 들걸요(게임기와 비슷한 환경으로 돌리려면 펜티엄 300, RAM 32메가, 20배속 이상의 CD롬 드라이브와 3D카드 정도?). 그리고, 아시죠? 소니에서 블?에 소송 걸었다가 패소된 거. 그러니 어차피 이렇게 된 거 괜히 그런 걸로 PC파랑 싸우지 맙시다. 어차피 각각의 색다른 재미가 있으니깐요. 그… 그런데 로봇대전을 하룻밤만에 클리어하려고 했다니 그대는 슈퍼필자 지망생?! 아무튼 고마워요.

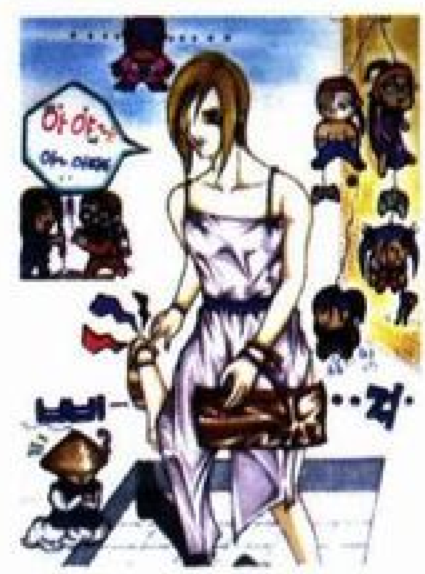
PS. 회사정리. 음. 좋은 말이지요. IMF의 여파로 인해 정리해고에 이어 회사마저 정리해버리고 도망가는 사장급 클래스의 능력으로서 메간테에 맞먹는 최후의 어빌리티이죠. 아! 그럼 저는 영어 공부를 시켜드리죠.

SALSAL : 예쁘게 봐주세요♥. ALLY : 친하게 지내자. YOU CHOBO? : 너 초코보냐?!

[redacted]

안녕하세요~ 신사임당님. 새롭게 신플스시대를 맞으신 것을 진심으로 축하를 먼저 드립니다~!! 우잉? 또 바뀌었군요. 아! 제가 동봉한 그림 중에 신사임당님이 빠져 있습니다. 이유는 저번 호 파워 7주년 때 보낼려구 했는데 시간이 없었어요. 그래서 이번 달에 보내게 된 것이오니 양해(?)를…. 며칠 전에 6개월 가량 쌓아두었던 소우카이기를 했어요. 이틀만에 파워(챔프 7월 호)를 보구 했는데 다깼어요. 아! 뿌듯. 조금 할 만 하더군요. 그런데 며칠 전에 메모리 카드가 날라(?) 갔어요. 세이브 파일이 사~악 훌라당 다 지워졌지요. 슈퍼로봇 F 다 클리어한 파일, 패러사이트 이브, 근데.. 젤 중요한 것 '실황 파워풀 프로야구 99 개막판' 바로 이것입니다. 전 리그 40게임 중 36승 1패 1무. 거짓말 아닙니다(수비—세미오토〈잡는 것〉). 우승이 확실하다고 노란색 한문까지 나왔었는데 이종범 도루 17개 1위 선동열 세이브 20번 1위 방어율 0.00—3명 있음. 삼손 순위 방어율 4위 정말 최강(그래봐야 홈런 2개)이었는데 30시간(?)노력이 물거품이 되버린 순간… 후… 무지 서글푸더군요. 그래두 안질려구 리셋눌루기를 수차례…. 신사임당님도 플스인이시오니 저같은 일도 있었겠죠. 그래도 다행인 것은 2슬롯의 RPG가 무사하다는 것. 통신을 하다보니 메모리카드 겉표면이 부드럽거나 선명하지 못하면 짜가라는데…. 날라간 메모리 카드는 부드러워요. 이런… 그럴 수가 아! 성훈님에게 〈켄신그림〉 '감사해요' 라고 전해주고 싶어요. 그럼 몸 건강히. 아불라까따부라따따뚜루겐—;

P.S '아불라까따부라따따뚜루겐' 이 모죠?^^ 무슨 뜻?



채×안에 이은 릿지 패러디!!!



메모리카드가 지워지다니, 음… 가련하게도 하지. 그러나 나는 메모리 카드가 지워진 역사가 없어서 그대와 슬픔을 공유하진 못할 것 같소. 하지만 예전 FF3에서 전지가 다 닳아서 지워먹은 일이나 DQ4의 데이터가 별 이유없이 지워졌다거나 하는 짜증나는 기억은 있소이다. 그런 경우 삶의 회의와 인생의 쓴맛을 느낄 수 있으며 돈 아까운 줄을 모르고 팍 내지는 CD를 가루로 만들어버리곤 하오. 예전 내 친구녀석이 전지가 다 닳아 세이브가 안되는 모 게임을 가지고 며칠 밤을 새면서 낑낑대던 기억이 나는군요. 뭐, 그래서 깨긴 깼을 거요. 팩을…. 망치로…. 아마도…. 파워풀 야구의 리셋 노가다. 대단하오. 리셋 노가다는 게이머의 로망! 그리고 더불어 게이머의 근성!! 리셋 노가다의 최고봉은 역시 로봇대전이 아니겠소. 파이어 엠블렘을 할 때도 꽤 눌러먹었지만. 그러고 보니 이제껏 게임을 하면서 기억나는 리셋 노가다 게임이 별로 없군.

PS. 아불라까따부라따따뚜루겐은 의미불명의 미학일 뿐이었는데 꽤나 묻는 독자가 많군. 그렇다면… 사실, 그것은 여러분에게 도움을 주기 위해서였습니다. 그 뜻은!!! "아부라(기름) 카타(님) 후라(만세) 타타(많이) 초루(뛰어난) 켄(개)" 입니다!!!! 으음… 이렇게 우겨도 역시 의미불명. 일본어 공부합시다.

[redacted]

안녕하세요? 紳士임당님.
저는 신 플스시대에 처음 입장하는 김요한이라고 합니다. 며칠전 바이오하자드 3가 나와서 망설임 없이 구입했습니다 하지만 예상외로 바이오 시리즈가 처음이라 그런지 조작법도 복잡하고 어려워서 플레이하는 것을 그만두기도 했지만 이번 파워 랭킹에 보니 '1위'. 그래서 다시 맘보고 플레이하기로 했습니다. 좀비들 사살할 때 그 기분이란(^-^) 이젠 다음달에 나올 드래곤퀘스트7이랑 FF9을 기대해 봅니다. 한가지 문제점은 발매일에 제대로 나올지…. 이제 그만 써야 하겠네요. 그럼 다음에- bye2
PS. 1 감기 조심하세요 PS. 2 紳士임당님께서는 요즘 겜 뭐하세요.



DQ7 연기되었소이다. 아니땐 굴뚝에 연기나겠소이까??
PS. 나이를 아주 쬐끔 더 먹어서 그런지 요즘은 꾸로스탐정, 구옹의 밥, 내 시체를 밟고가나, 사일란두 봄버맨, 에뢰 개절, 디디알, 이지투뒤저, 버파수리 같은 게임만 합니다. 파이터의 길은 이제 거의 포기!! 어… 페이지가… 앞으로는… 빨리 보내줘요…. 헉…, 바하 3 열심히 하시….

그 외 사연을 보내주신 분들에게도 뜨거운 눈물을…. ※ 사연은 가급적 15일 이전에 보내주세요.

게임 보기와 하기

[이현수 기자]

"게임 좋아하세요?"

이 질문에 어떻게 답할 것인가? 물론 적어도 게임잡지를 보는 이들이라면 대부분이 '그렇다'고 대답할 것이다. 그럼 이 질문은 어떨까?

"게임을 하는 걸 좋아하세요? 아니면 보는 걸 좋아하세요?"

이 질문에는 어떤 대답을 할 것인가? 대부분이 '하는 걸 더 좋아합니다'라는 대답을 하리라 예상된다. 그렇게 답할 수 있는 사람은 모두들 게임을 하고 있는가? 일본어가 난무하는 비디오게임을 직접 자기 힘으로 즐기고 있는가?



물론 거의 모든 비디오게임이 일본어로 만들어졌기 때문에 100% 자기 힘만으로 게임을 클리어 할 수 있는 사람은 소수에 지나지 않을 것이다. 그러나 문제는 단순히 언어적인 측면에 국한되지 않는다. 게임을 자신의 힘으로 풀어나가려는 의지가 이전에 비해 너무나 약해진 것 아닌가 하는 생각마저도 든다. 일본어도 한자도 모르는 상태에서 진행이 막히면 게임속에 등장하는 모든 인물과 한번씩 조우하러 돌아다니던 의지, 무수히도 흘러나오는 대사를 한 단어라도 알아보기 위해 그림문자와도 비슷한 일본어 사전을 밤새도록 뒤적거리던 무모함이 최근에는 거의 찾아보기 힘들어진게 아닐까?

국내 게이머들에겐 매달 몇 권이나 되는 게임잡지와 그 속에 담긴 십여가지 게임공략이 제공된다. 공략집만 펼쳐놓으면 그리고 그것을 따라 진행하면 한 게임의 종착역으로 보이는 엔딩에 이를 수 있게 된다. 하지만 게임을 즐기는 것은 단순히 끝을 보기 위한 것일까? 진행중 겪게 되는 무수한 고민은 아무런 의미도 가지지 않는 것일까? 남이 미리 한 게임을 따라하는 것만으로도 충분히 즐겁다고 생각되는가? '게임을 한다'라는 말은 공략집을 보며 그대로 따라하는 것을 말하는 것이 아니다. 그것은 남이 이미 해놓은 게임을 다시 한번 되풀이 하는 것에 지나지 않는 것이다.

언젠가는 잡지에 실리는 공략이 적어질 수 있는 날이 왔으면 한다(물론 공략으로 많은 판매 부수를 올리는 잡지사 직원이 쓴 글이기에 다소 모순적인 느낌도 지울 수 없지만, 그냥 한 사람의 게이머가 전하는 글이라 생각해 주길…). 그리고 이 글을 읽고 '이건 내 얘기가 아니야'라고 생각하는 게이머가 많이 있어주길 바란다.



화려한 데뷔?



이노센트 티어즈

제작사	글로벌 A 엔터테인먼트
장르	S·RPG
발매일	2000년 봄
발매가	미정

'게임에 맞는 캐릭터 디자이너를 찾는 것'이 기본적인 제작 방식이라면 이 게임은 '캐릭터 디자이너가 창조한 인물들을 얼만큼 잘 그려낼 것인가'에 초점을 맞추고 시작한 작품이라고 한다. 아는 사람은 익히 알고 있는 '과격(그리고 파격)만화가' '우타타네 히로유키'가 만들어낸 인물들이 신예 메이커 글로벌 A 엔터테인먼트를 통해 생명력을 얻는다.

동인 사이트 등에서 가끔 접할 수 있는 과격 만화의 작가 우타타네 히로유키의 정성이 가득 담긴 작품이 DC로 개발중이다. 그의 작품을 보면 알겠지만(보라고 대놓고 권하고 싶지는 않다. 솔직히…) 섬세한 일본의 만화가 중에서도 손꼽힐 정도로 예리한 선을 구사하는 작가가 바로 이 우타타네 히로유키이다. 글로벌 A 엔터테인먼트는 이 섬세한 선을 게임 속에 그대로 살리기 위해 고해상도의 머신을 찾게 됐고, DC가 그것을 위한 최적의 하드로 채택되었다.



▲ 유명작가이면서도 동인 만화 사이트에서 더 유명한 우타타네 히로유키, 그 섬세한 선을 DC로 감상할 수 있다. 사진은 영문으로 출판된 우타타네의 작품



▲ 원작이 섬세한 그림이기 때문에 모델링에도 더욱 많은 신경을 써야한다 (마모루 나가노의 에어즈 어드벤처 같아서는… 절대로 안된다)

어떤 스토리?

원인 모를 사고가 휩쓸고 지나간 동경은 죽음의 도시로 변해버린다. 생존자라고는 거의 찾아볼 수 없는 이곳에 한 소년의 모습이 있었다. 그는 인간의 모습을 하고 있는 타천사, 카구라 하루아키. 헤어진 연인(천사)을 찾아 헤매고 있는 그는 어느날 한 천사의 음모를 알게 된다. 세계를 뒤엎으려는 음모에 대항해 그는 타천사, 천사, 인간들을 동료로 만들어 함께 힘을 모은다.



◀ 게임은 현재 S·RPG로 진행된다. 진행을 해나가며 동료(유닛)가 더욱 증가한다

등장하는 캐릭터들



카구라 아키라

타천사, 스토리에서 말한 하루아키의 동생이다. 형의 뜻에 따라 싸우고 있다. 신체 비율을 보면 알겠지만 아직은 소년이다(15세)



요시노 사키

이쪽도 타천사. 요시노가의 외동딸로 밝고 활발하며… 전형적인 '말괄량이 그러나 마음은 그러나 여려' 캐릭터이다. 11세



쿠가미 아오이

느껴지는 그대로 내성적인 인물이다. 사키와는 둘도 없는 친구사이이며 많은 것을 사키에게 의지하고 있다

앞서도 말한바와 같이 게임을 진행해 나가면서 계속해서 새로운 동료들을 얻어나가게 된다. 동료들은 순수한 천사, 천사의 자격을 박탈당한 타천사, 그리고 인간의 세 부류로 나누어 진다. 그 중 몇 명을 소개한다.



미사사기 유미

타천사이다. 엘프사의 게임에서 본 듯한 느낌



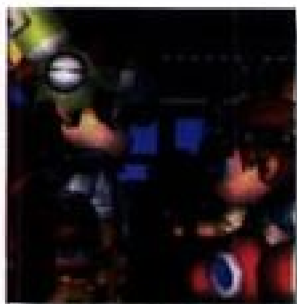
타카츠카 키라

천사 시리즈가 가득한 게임에 몇 안되는 인간. 게다가 이중 스커트



타치바나 미키 & 쿠조 사라

천사라기 보다는…음 어쨌든 미소녀



바뀐다. 아니면 그대로

신기세계 에볼루션 2

-머나먼 약속-



■ 제작사	스팅
■ 장르	RPG
■ 발매일	12월
■ 발매가	6,800엔

전작 에볼루션에 관한 평가는 플러스보다 마이너스 쪽이 더 많았다. 깔끔함과 귀여움은 있었지만 여러 가지 방면에서 실망을 안겨준 때문이다. 게임화면과 차이가 없는 동영상이 오프닝의 존재가치를 무색케 한 것을 시작으로 이해할 수 없는 던전에서의 점프동작까지. 2는 과연 전작의 빈자리를 완벽히 메웠을지? 아니면 그저 전작 실패에 대한 자구책으로 등장하는 땜빵 소프트일지?

에볼루션(EVOLUTION)은 진화를 의미하는 단어. 그러나 전편에서 얼마나 많은 발전을 이룰 것인가는 공개자료만으로 가늠하기 어렵다. 진화·발전이라는 타이틀명이 역설적인 코미디가 될 것인가 아니면 모두가 인정하는 진정한 에볼루션이자 레볼루션이 될 것인가?







게임화면과 크게 다를 바가 없는 동영상 파트. 흐리멍텅한 이 화질은 실제 게임의 깔끔함을 부각시키려는 작전일 수도 있다

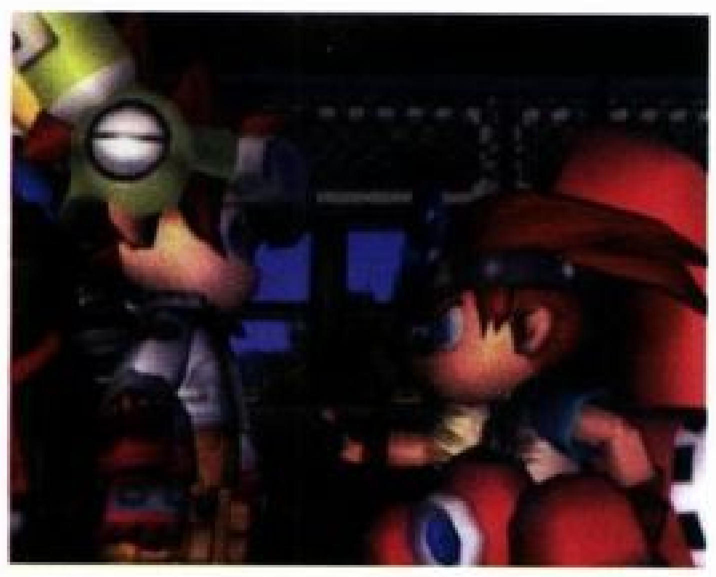
새로운 무대로…



▲ 열차… 모 히트 RPG에 단골로 등장했던 소재



▶ 니나라는 이 소녀는 맥에게 의뢰를 맡기기 위해 먼 대륙으로부터 찾아온 심부름꾼이다



▲ 맥이 가는 길에 라이벌이라고 빠질 수 없다. 몰래 탑승한 주근깨녀 체인 건

전편에서 전세계에 이름을 알린 맥 런쳐는 먼 대륙으로부터 의뢰를 받을 정도로 이름 값이 오른 상태. 맥은 이제까지의 활동무대였던 팬납 타운을 떠나 대륙간 이동열차에 몸을 싣는다. 넓어진 세상, 늘어난 사람들, 새로운 모험이 이제 시작된다.

새로운 인물

새로운 임무를 향해 이동하는 맥 일행은 모험 시작부터 난관에 부딪힌다. 소시에테(옳은 발음은 소사이어티, 유적과 관련된 탐사의뢰를 전담하는 단체)의 보물을 손에 넣으려는 도적 '카루카노(카레카노가 아니다)'가 등장했기 때문이다. 덥수룩 수염을 기르고 졸개들을 대동하는 별거 없는 도둑의 모습을 여실히 보여주는 그는 주연급? 아니면 엑스트라?



▲ 도적들과의 승부. 무대는 역시 열차 안이다

▶ 별거 없는 도둑이라고는 했지만 사이프레임을 사용한다. 사이프레임은 특별한 사람만이 사용할 수 있는 무기인데?





▲ 전작에서는 볼 수 없었던 리니어의 대화, 로봇대전의 설득과 같은 것?



◀ 전투 순번 시스템은 여전한 듯



▲ 유루카라고 불리는 이 친구는 리니어와 모종의 관계를 가지고 있는 듯. 또 하나의 에볼루시아?



발매 직전이라고 합니다



선라이즈 영웅담

제작사	선라이즈 인터렉티브
장르	RPG
발매일	12월 2일
발매가	6,800엔

선라이즈 영웅담이 드디어 발매를 눈앞에 두고 있다. 캐릭터 물량 공세에 어울릴 만큼 큰 재미를 줄 수 있을 것인가? 스크린 샷과 프로모션 비디오 등으로 분석할 때는 충분히 긍정적인 평가를 내려도 좋을 듯. 그러나 판단은 독자, 아니 게이머들의 몫이다. 참고로 왼쪽에 어지럽게 실려있는 그림은 이 게임의 오프닝이다.

최근 입수한 동영상에서 확인한 선라이즈 영웅담은 그 연출의 화려함과 모델의 정교함에 있어 여타 로봇 올스타 게임을 압도하는 구석이 있었다. 뭐 수개월에 걸쳐 계속 해왔던 말이기 때문에 새삼스레 강조할 필요는 없을 듯. 어쨌거나 며칠 뒤면 실물을 접할 수 있게 된다. 그 실물은 과연…?



▲ 개조의 기본 재료로 사용되는 것은 양산형 기체들



◀ 유닛 개조에는 파츠가 필요하다. 쓰고 남은 파츠는 팔아치워도

유닛은 개조된다

선라이즈 영웅담에 등장하는 로봇들은 파츠를 이용해 개조된다. 이 개조라는 것은 같은 형태에서 성능만이 변화하는 단순 개조가 아니라 머신 자체가 바뀌어 버리는, 이른 바 '완전개조'이다. 이것은 G 제너레이션의 유닛합성과도 같은 모습을 보인다.



위와 같은 개조 방식의 경우 로봇은 변화해 가지만 성질이 비슷한 것으로 변화해 가는 것이기 때문에 어느 정도 수긍이 가는 개조·발전 형태라고 할 수 있다. 그러나 게임에 등장하는 개조는 위의 예처럼 '소규모적'인 것이 있는가하면 머신의 성격 자체가 완전히 바뀌어 버리는 획기적인 개조도 있다. 만일 자신에게 더 이상 필요 없는 머신이라면 가차없이 부족한 타입의 병력으로 전환시킬 수 있다. 물론 개조에는 개조용 파츠가 필수!



프로마키스가 뭔갈로 진화한다. 기마병은 지상병력 비갑병은 공중병력… 선택은?

막차탄 머신들 그리고…



지난달까지 공개된 머신 이외에 새롭게 드래구너와 레이즈너 등이 추가되었다. 더불어 이전에도 잠시 모습을 드러낸 트루퍼 머신의 개조 타입들도 공개한다. 이 머신들에는 뭔가 비밀이 숨겨져 있는 듯한데…. 각 개조 머신을 조종하는 것은 이제까지 공개된 주인공급 머신의 파일럿들. 그렇다면 이것은 주인공 머신의 개조형일까? 아니면 주인공들을 위해 제작된 특별한 기체인 것일까? 의문은 곧 풀리게 된다.

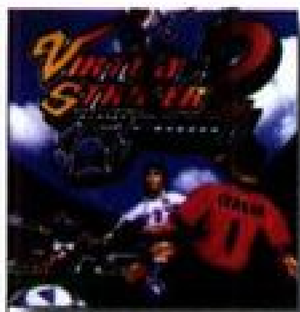


단바인과 플라잉 트루퍼의 개조형인 갈스톰. 분위기가 상당히 흡사하다. 파일럿은 양쪽 모두 쇼 자마

데스 귀드, 스트라이크 독의 개조타입인 듯

오리지널인 플라잉 트루퍼 또한 한 단계의 진화를? 갈피를 잡을 수 없는…영웅담

Dreamcast



■ 제작사	세가
■ 장르	스포츠
■ 발매일	12월 2일
■ 발매가	5,800엔

BUS COMING SOON

버추어 스트라이커 2 버전 2000.1



모델 3에서 나오미로 자리를 옮긴 버추어 스트라이커. 나오미 기판으로 등장한다면 DC화는 시간 문제가 아닐까? 자… 그 짧다면 짧고 길다면 너무도 긴 이식의 시간을 거쳐 이 한편의 축구게임이 우리에게로 온다. 무수한 회사원들이 짜투리 시간마다 동전을 쏠어넣는 열혈 축구게임이….

버추어 스트라이커가 이제까지 몇 작품이나 등장했는지 기억하고 있는가? 차근차근 헤아려 보자. 첫 번째 작품은 95년 등장한 제 1편 「버추어 스트라이커(모델 2)」. 그리고 2년만에 등장한 「버추어 스트라이커 2(모델 3)」. 이후로 매년 강화판인 「~98(모델 3)」 「~99(모델 3)」로 '킹오파' 못지 않은 연중기획물로 정착했다. 최근에는 나오미 기판으로 제작된 최신작 「~2000」이 등장 여전히 오락실 축구게임에 무게감을 더하고 있다. 그런데 어째서 가정용으로는 이식이 되지 않은 것이냐. 왜 꼭 동전을 넣고 즐기게 만드는 거냐? 불만 가질만 하지 않은가?

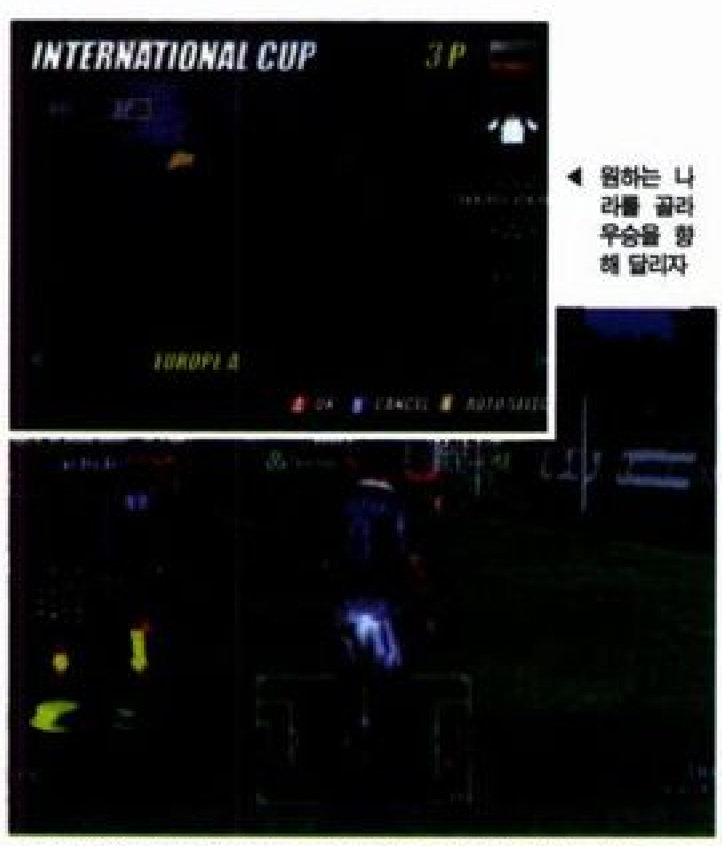
그러나 이제 눈물을 거두자. 또, 동전도 거두자. 최신버전 「버추어 스트라이커 2000」보다 0.1이나 훌륭하신 「버추어 스트라이커 2000.1」이 등장한다.


▲ 우어어… 나온다! 나와!

괜히 +0.1을 붙였겠는가?

■ 인터내셔널 컵

일종의 가상 월드컵 대회. 월드컵 대회처럼 예선은 리그로 결선은 토너먼트전으로 진행된다.



◀ 원하는 나라를 골라 우승을 향해 달리자

▲ 특보! 인터내셔널 컵인 만큼, 룰도 확실하게 적용된다. 카드는 물론 오프 사이드까지!

■ 옵션

사운드나 키 설정 등을 변경한다. 다른 축구 게임도 그렇듯이 규칙이나 시합시간을 조정하는 항목도 들어 있을 것으로 예상된다.

■ 바리에이션

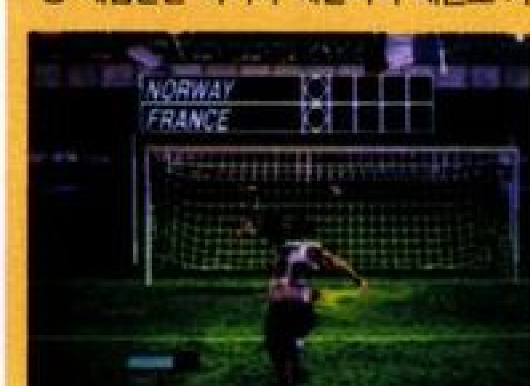
쉽게 말해 골라먹는 모드. 리그전이나 토너먼트전, 아케이드 모드와 같은 랭킹모드 중 원하는 것을 골라 플레이할 수 있다.



▲ 구장도 다수 추가되었다고 한다

■ 매치 플레이

가정용을 위한 또 하나의 배려. 대전모드이다. 그냥 게임뿐만 아니라 페널티킥 대전도 가능하다.



◀ 잡설이 필요 없이 바로 PK전으로 돌입!

■ 리플레이

시합중의 골세레머니를 비주얼 메모리 등에 저장시켜두었다가 언제고 다시 재생할 수 있다. 그러나…. 모드로까지 만들 필요가 있었을까? 어쨌든 오락실에는 없는 것.



◀ 멋은 있다만… 재미있나?

■ 아케이드 모드

오락실에서 줄기차게 즐겨온 바로 그 모드. 기본적으로 CPU와 대전을 펼치며 중간에 상대가 난입해 들어올 수도 있다. 이른바 직장인을 위한 대전 축구 게임모드.



▲ CPU와 즐기다가 난입 넥타이맨과 한판…. 그건 가정용이니 불가능하잖아!



■ 제작사	세가
■ 장르	대전 액션
■ 발매일	12월 9일
■ 발매가	5,800 엔

일주일 딜레이로 추가 데미지 1000%

전뇌전기 버추얼 온 -오라토리오 탠그램-

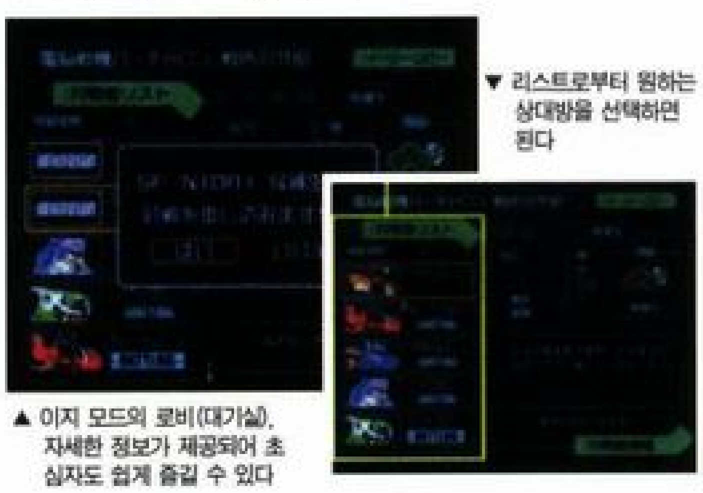


12월 2일 버추어 스트라이커 2가 탄생 그리고 일주일 뒤에는 이 부자들의 게임 오라토리오 탠그램이 등장한다. 국내 게임센터에서도 다시금 모습을 나타내고 있는 버추얼온 우리는 이것을 위해 드캐를 두대 마련하고, 케이블을 마련하고 그 비싼 트윈스틱을 구입하게 될지도…. 그리곤 멸망의 길로….

드디어 발매되고야 마는 DC용 오라토리오 탠그램. 발매를 목전에 둔 이번 달에는 다른 게임과 크게 차별화 된 통신대전. 그리고 자신만의 기체를 만들 수 있는 버추얼로이드 커스터마이즈에 대해서 알아보도록 하자.

인터넷에서 대전을

· 이지모드 & 익스퍼트모드



▼ 리스트로부터 원하는 상대방을 선택하면 된다

▲ 이지 모드의 로비(대기실). 자세한 정보가 제공되어 초심자도 쉽게 즐길 수 있다

인터넷에 접속하게 되면 처음 할 일은 자신이 들어가고 싶은 로비를 선택하는 것이다. 물론 자신의 실력에 맞게 접속하는 것도 가능하다. 접속리스트에는 상대방의 기체에 대한 설명뿐 아니라 맵 등의 자세한 정보가 제공된다. 익스퍼트 로비의 경우는 이지 로비와 조금 차이가 있는데, 플레이어가 「작전 회의실」이란 방을 하나 만들어 자신이 대장이 되고 다른 유저가 그 방으로 들어오면 대화를 나누다가 4개의 배틀 방식중 하나를 선택하여 대전을 하게 된다. 초보자의 경우 「초심자 회의실」을 만드는 것도 가능하다. 주목할 점은 게임을 즐기지 않는 다른 유저도 이미 진행중인 게임을 관전하는 것이 가능하다는 것이다. 이 익스퍼트 모드에서는 전적에 따라 랭크가 변화한다. 높은 랭크를 획득하는 것이 네트워크 대전의 목적이 될 수도?



▲ 이곳은 익 자신이 직접 하나의 방을 만들고 그곳의 우두머리를 담당한다



▲ 자신이 원하는 게임방식의 설정도 가능하다



▲ 실력에 따라서 등급이 나눠진다

후보생 → 3등병 → 2등병 → 1등병 → 사장 → 오장 → 군조 → 조장 → 특무조장 → 준위 → 소위 → 중위 → 대위 → 소좌 → 중좌 → 대좌 → 준장 → 소장 → 중장 → 대장 → 원수

▲〈표〉 등급은 총 21가지

나만의 버추얼로이드

'단순한 버추얼로이드는 싫다'. '나만의 버추얼로이드가 필요하다'고 생각하는 사람들은 자신만의 컬러링과 엠블렘 디자인으로 색다른 기체를 만들 수 있다.

· 컬러링

자신이 좋아하는 색의 조합까지 가능한 컬러링 모드. 뛰어난 감각으로 자신만의 스타일을 만들어 보도록 하자.



▼ RGB 바를 사용해서 색을 조합하자

▲ 원하는 기체의 파츠를 선택



▶ 채색만으로 버추얼로이드의 느낌을 바꿀 수 있다

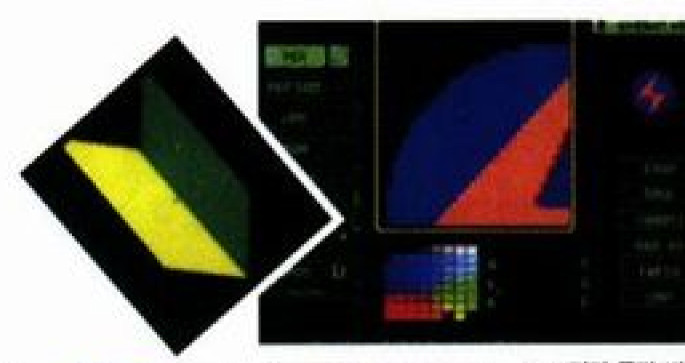
· 엠블렘 디자인

바꿀 수 있는 것은 기체뿐만 아니다. 메카닉에서 빼놓을 수 없는 부분이 바로 엠블렘 디자인. 묘한 것(!)을 그려넣어 모두를 놀래주자…후후후.





▲ 이것은 사나이 늑대가 선호할 만한 문장



▲ 그리기 툴과 비슷한 설정으로 되어있다



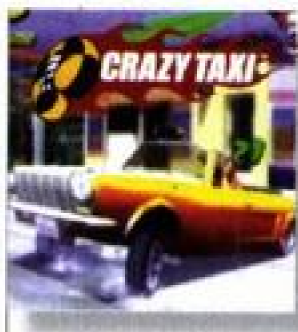




▲ 기본적으로 제공되는 엠블렘도 다수 들어있다

▲ 완성되면 메카닉에 입혀보자

Dreamcast



제작사	세가
장르	드라이빙 액션
발매일	1월 27일
발매가	5,800엔

나 이런 미친 택시를 봤나…!

크레이지 택시



서서하는 드라이빙 게임의 재미를 국내 게이머에게 일깨워준 게임. 그냥 트랙을 따라 달리는 것보다 훨씬 더한 스릴을 가진 게임이며, 치고 받는 액션보다 더 호쾌한 장면을 연출하는 게임이 바로 이 「크레이지 택시」이다. 드림캐스트로 발매되는 「크레이지 택시」 역시 그 묘하게 박력 넘치는 폭력운전의 쾌감을 한껏 누리게 해 줄 것이다.

출근 시간은 오전 9:00까지. 재빠른 몸짓으로 지하철 개찰구를 빠져나가 차도로 올라온 시간은 8시 45분! 버스를 타면 전용차선을 따라 10분이면 회사 근처에 도착하지만 버스 정류장에서 회사입구까지 걷는 데는 10분 이상이 소요된다. 그렇다고 택시를 타자니 전용차선을 사용할 수 없는 택시는 회사정문까지 몇 분이 걸릴 지 미지수. 택시를 잡아타고 '아저씨 팍팍 위반해서 제시간에 대주세요~' 라고 말하면 '당신이 벌금 낼 거야?' 라고 되묻기나 하고…아아~! 지각하고 싶지 않아 정말!!! 이럴 때…우리는 크레이지 택시를 꿈꾼다.



◀ 크레이지 택시는 시간제한 속에 살고 있는 현대인의 꿈이요 이상이다



▲ 법규 없는 우리마을은 택시의 천국

룰은 세상에서 두번째로 간단!

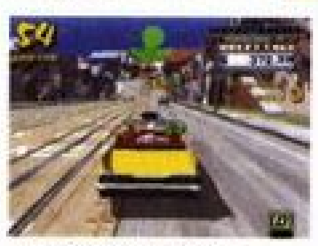
크레이지 택시의 게임 방법? 그것은 세상에서 제일 간단한 게임보다 조금 어렵다. 게임 진행은 이러한 흐름을 가진다. 먼저 손님을 태우고, 빨리 달려서 손님을 목적지에 내려다 주면 오케이. 제한시간 내에 얼마나 빨리 손님을 목적지에 내려놓는가에 의해 시간과 돈을 계속해서 늘려나가는 게임이다. 단순하면서도 무식한 이 게임이 우리를 달군다. 내 꿈은 택시 운전사이지만, 모범운전사는 아니다.



◀ 손님들은 원 안에서 나를 기다린다. 힘차게 달려가서 태우고



◀ 손님이 말하는 목적지를 향한다. 지리를 외우고 있다면 더할 나위 없이 좋지만 모른다고 해도 화면에 표시되는 입체 화살표를 따라 주행하면 된다



▲ 미친 듯이 달려가서~



번쩍번쩍 빛나고 있는 목적지 에어리어 안에 손님을 내려놓으면 한 건 해결 ▶

각종 테크닉을 마스터하면 더더욱 미친다

크레이지 택시의 조작은 방향조작용 핸들, 전·후진용 기어와 가속 페달, 감속 페달이 전부이다. 이 간단한 조작계를 확실히 운용하면 각종 테크닉을 구사할 수 있다. 주행시간을 단축시키는 여러가지 테크닉중 몇가지를 살펴보자.

■ 크레이지 드리프트

방향급전환을 위한 기본적인 팁. 주행중 백기어를 넣었다가 재빨리 다시 전진기어를 넣으며 방향전환을 하는 테크닉



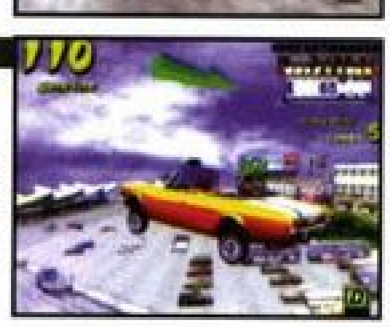
■크레이지 스루

자잘한 장애물은 피하지 말고 당당히 맞서자. 거의 모든 것을 짓밟으며 나아갈 수 있다



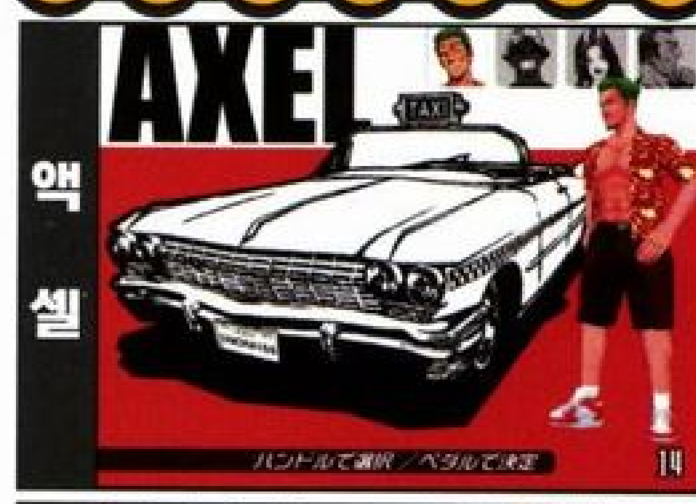
■크레이지 점프

점프대나 고저차 등을 뛰어넘을 때 발생하는 것으로 잘 활용하면 시간단축 뿐만 아니라 뜻밖의 지름길을 발견할 수도 있다



4인의 미친 운전사들

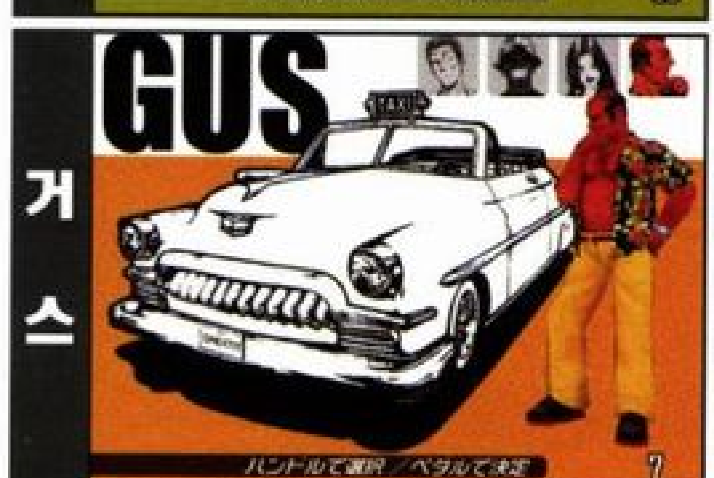
액셀



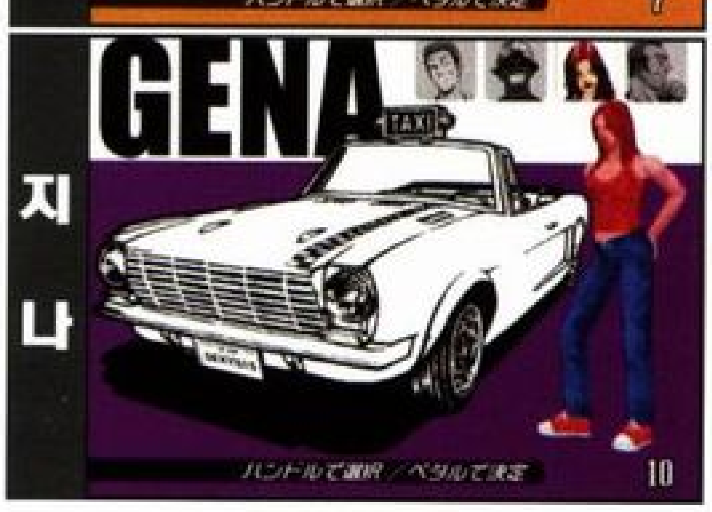
B·D 죠

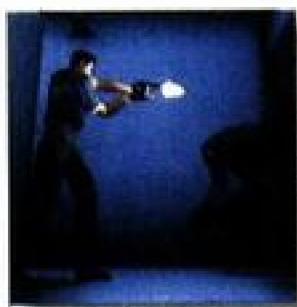


거스



지나





제작사	캡콤
장르	어드벤처
발매일	2월 3일
발매가	6,800엔

발매일 확정…일까?



바이오 하자드 코드: 베로니카

최근 여러 기종의 양다리로 바쁜 캡콤의(그들은 멀티 플렛폼이라 주장하지만…) 「바이오 하자드 코드: 베로니카(이하 베로니카)」의 발매일이 결정되었다. DC의 예상외의 부진과 플스 2의 발표, 그리고 잘 나가는 플스용 바이오 하자드 3 등…. 점차 희미해져 가는 베로니카의 존재감에 우려의 목소리도 높았지만 발매일의 결정과 함께 유저들을 안심시키고 있다.

이번 달에도 지난달 특보에 이어 다량의 정보가 누출…아니 공개되었다. 이번에 공개된 것은 최신 자료 화면과 새로운 정보들로 이번에도 전작 못지 않은 골 아픈 문제들과 좀비들이 미소지으며 플레이어에게 손짓하고 있다.

공개되었습니다!

밀실 공포 재현!

「바이오 하자드 1」의 밀실 공포를 기억하는가!? 살아남기 위해 처절히 싸워야만 했던 그들의 이야기! 그 이후 스케일은 커졌지만 「1」의 그 공포감은 더 이상 존재하지 않았다. 그러나 바이오 하자드 코드 베로니카에 1과 같은 서양저택이 있다는 것이 판명!? 그 실제 사진이 공개되었다. 더 이상 도망갈 수 없는 막다른 곳에 다다랐을 때의 인간이 느끼는 공포. 또 그것을 헤쳐나가는 꿈과 용기의 총기난무. 그 맛을 다시 한 번 느껴보자.



◀ 「1」의 그곳이 연상되는 저택



▶ 인간의 원초적인 공포를 가장 잘 이끌어 냈다고 평을 받은 「1」 그리고 베로니카도…

언제까지나 호구가 아니다

좀비의 종류와 공격 방법 등 시리즈를 거듭할 수록 파워 업 해 가는 바이오 시리즈. 베로니카에서는 DC의 스펙





◀ 센서의 감지와 함께 등장한 헌터! 세상 정말 좋아졌군…



◀ 그만큼 주인공들도 강해졌다

을 빌어 이전 시리즈와는 비교도 할 수 없을 정도로 리얼함을 보여주고 있다(물론 그만큼 난이도도…).

놀랍습니다!

리얼리티!! 이것은 게임입니다

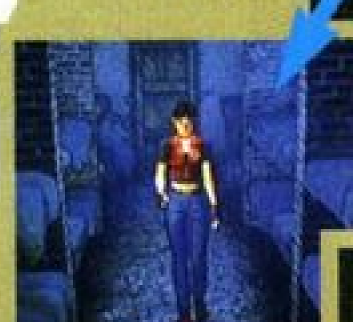
지난날에도 누누히 말했지만, 모든 것이 폴리곤으로 처리되는 이번 베로니카의 가장 큰 매력은 바로 리얼한 카메라 앵글이다. 아무리 연출이 뛰어나다고 해도 보는 사람으로 하여금 생동감을 느끼지 못하게 한다면 그 연출은 무미건조해지기 마련. 하지만 디노 크라이시스에서 캡콤이 보여준 것처럼 다양한 카메라 앵글을 활용한 연출은 공포감을 극대화 시켜준다. 또한 폴리곤이라고는 하지만 CG와 같은 퀄리티를 보여주는 DC의 스팩이라면 기존의 바이오 시리즈가 느끼게 해주었던 미미한 점들을 완전히 보완시켜 줄 수 있다.



◀ 여기서



▶ 요렇게



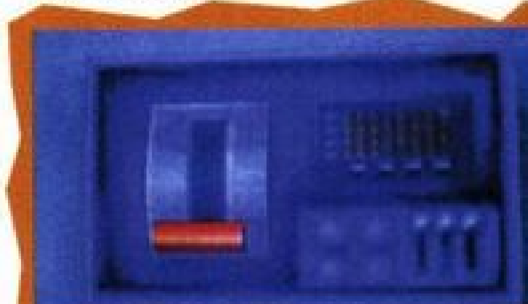
◀ 그리고 다시 이렇게



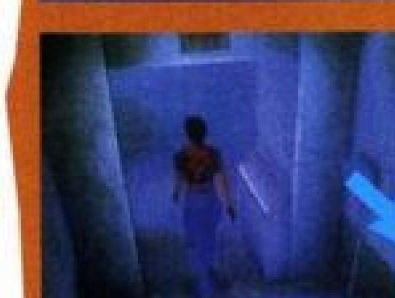
▶ 가장 완벽한 각도에서 보여준다

생각하지 않는 아이는 자리지 않습니다!

돌아다니며, 새로운 열쇠를 얻고, 모종의 장치를 이용해 문제를 하나하나 풀어간다. 그리고 어떠한 결과에 다다른다. 이것이 기존의 바이오 시리즈뿐만 아니라 일반 3D 어드벤처에도 성립된 공식이었다. 하지만 베로니카는 그런 이분법적 사고 방식을 탈피하여, 무언가 색다른 것을 준비하고 있다. 아직 자세한 것은 공개되지 않았지만 아래의 사진을 보면 알겠듯이 처음에 갔을 때는 열려 있는 문이 다음에 갔을 때는 닫혀 있는 등…. 단순한 노가다성 문제풀이를 탈피하여 무언가 새로운 것을 추구하려 하고 있다.



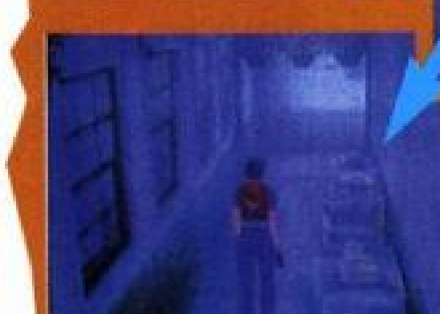
◀ 여기서 전원을 공급해 줘야 한다. 하지만 어떻게 공급하느냐가 문제!?



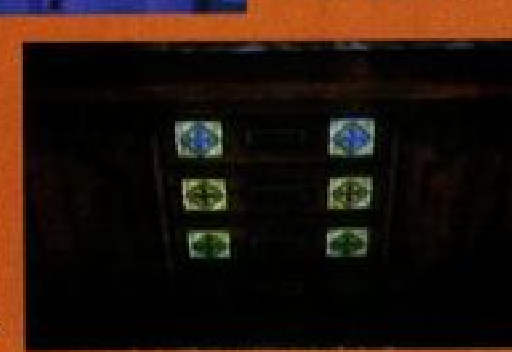
◀ 여기서는 열려 있지만



▲ 여기서는 닫혀있다



◀ 어떻게 열겠습니까?



▶ 생각하십시다



제작사	트레저
장르	슈팅
발매일	12월 예정
발매가	5,800엔

사랑과 용기의 전방향형 열혈감동 모험활극 슈팅게임의 극치



폭열무적 반가이오

Dreamcast

보기만 해도 단순무식의 극치를 보여주는 「폭렬무적 반가이오」. 더 이상 말이 필요없는 그런 게임인 「반가이오」가 드디어 드림캐스트에 상륙했다. 그 동안 소프트가 모자라 열받은 독자들이라면 「폭렬무적 반가이오」로 스트레스를 마음껏 풀어보자.

상하좌우를 마다하고, 인정사정 봐주지 않고 공격해오는 적들을 열심히 제거해야지만 살아남을 수 있는 게임 「반가이오」를 파헤쳐 보도록 하자.

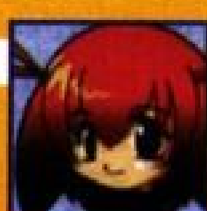


리키

「반가이오」의 파일럿으로서 1번째 탑승자로 이 작품의 주인공.

마미

역시, 「반가이오」의 파일럿으로 2번째 탑승자.

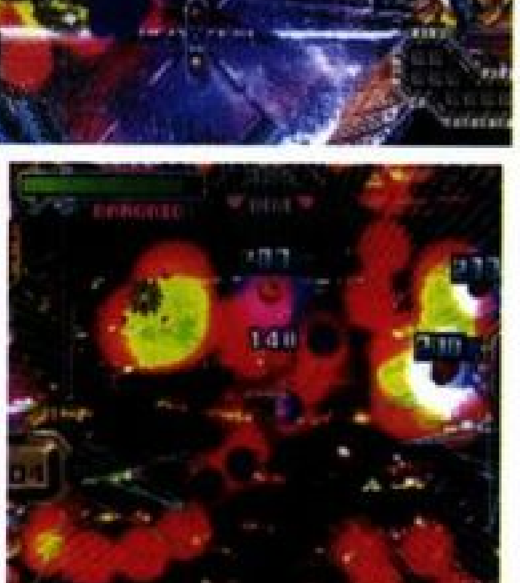


반가이오의 기본

반가이오는 단순파괴미학의 게임이기 때문에 어려운 조작을 요구하지 않고 각 스테이지에 존재하는 보스나 메인 코어를 파괴하는 것이 목적이다. 다른 슈팅게임과 비교해 볼 때 스테이지도 넉넉하게 준비되어 있으니 걱정하지 않아도 좋다.



▲ 단순학살의 미를 여실히 보여준다



▶ 멋지지 않은가?

살아 남으려면…

아무리 단순파괴 게임이라고 하지만 난이도는 상당하다. 살아남기 위한 필수 법칙을 살펴보자.

2종류의 탄환을 잘 활용하라

반가이오는 2종류의 모드가 존재하는데 파일럿의 타입에 따라서 무기가 다르다. 리키 모드때는 호밍탄이 지원되며, 마미 모드 때는 바운드 탄이 지원된다. 물론 무기의 효과는 때에 따라 다르게 적용된다. 이 무기들을 얼마나 잘 활용하는 가가 생존의 열쇠.



◀ 리키 모드로 호밍을 사용



▶ 마미 모드에서는 마구마구 튕겨지는 바운드 탄

핀치에 몰렸을 때는 전방위공격을 활용하라

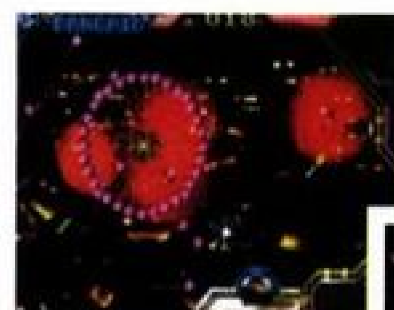
왠만한 슈팅게임에는 다 있는 모아쏘기 탄류의 하나인 전방위탄. 사용방법은 R트리거 버튼을 일정시간 누른 후 떼면 된다. 물론 타이밍이 중요하다.



◀ 이것이 전방위탄의 위용

전방위공격의 카운터를 노려라

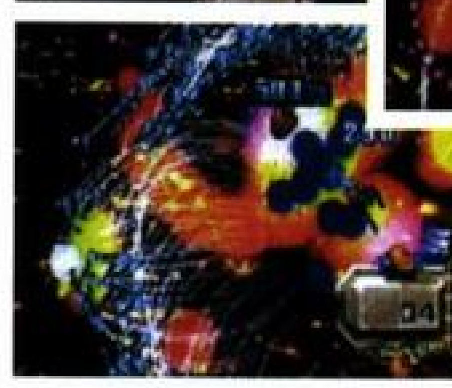
전방위공격은 단순히 핀치를 극복하는 용도로만 사용되는 것이 아니고 카운터 어택을 날릴 경우에도 사용할 수 있다. 방법은 전방위탄을 준비하고 있을 때 자신의 기체 주위에 어느 정도의 적 탄알이 있는가에 따라 최고 몇십 배에 육박하는 위력으로 반격된다.



◀ 모으자, 그리고 기다리자, 기다리는 자에게 복이 있나니

▼ 타이밍이 중요한 것은 역시 마찬가지겠지

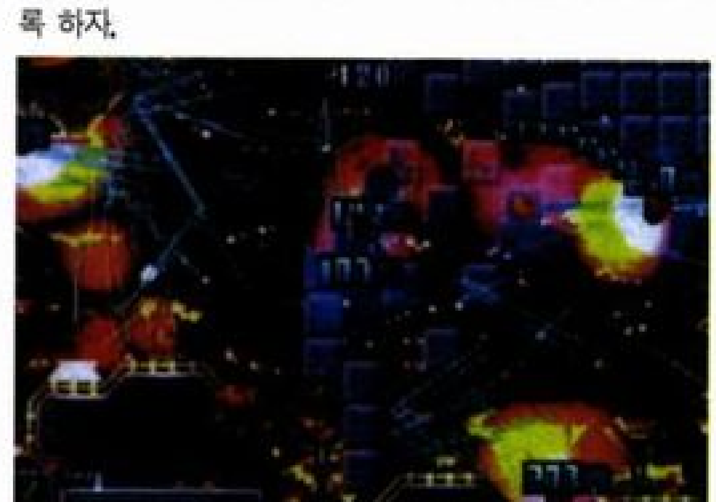




◀ 그리고는 아무 일 없듯 사고를 치는 것이다

자신의 플레이가 데모화면이 된다

반가이오는 자신의 플레이했던 화면이 데모화면으로 사용된다. 최후에 플레이했던 화면이 데모화면으로 전환된다. 이 데모화면을 보면서 자신의 취약점을 보완하도록 하자.







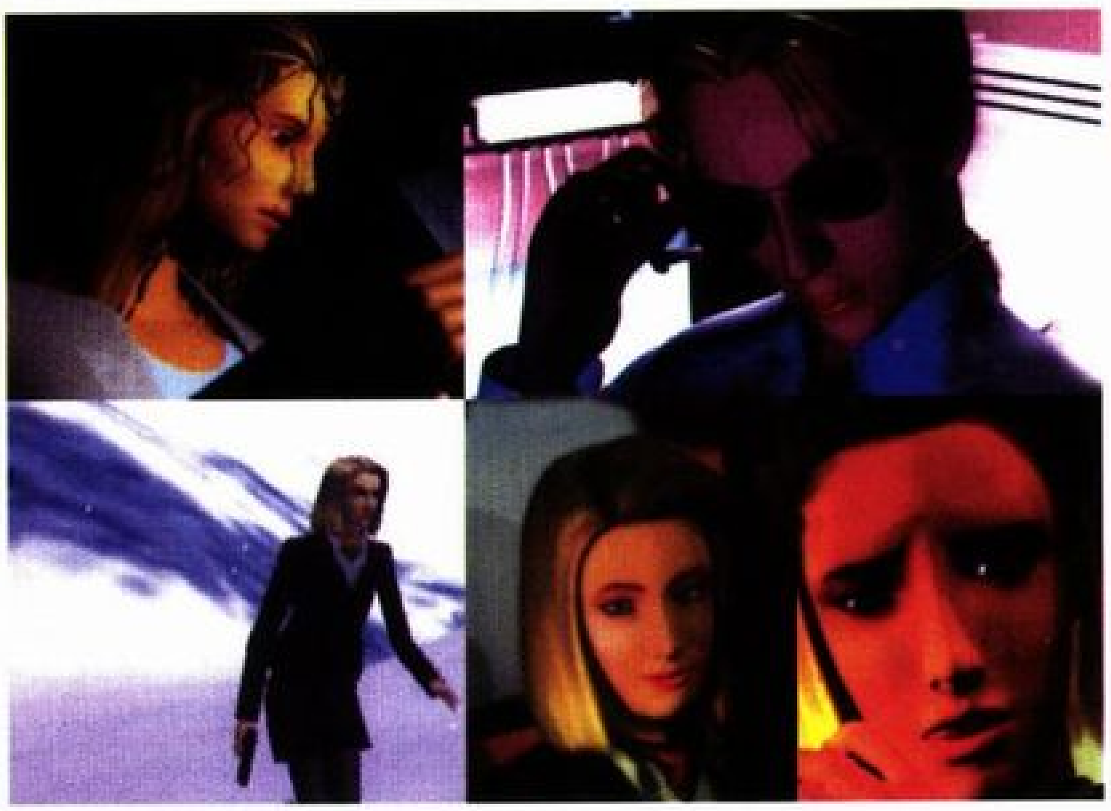
▲ 자신의 플레이가 기록된다



제작사	와프
장르	A·RPG
발매일	12월 23일
발매가	6,800엔

이제야 나오시는 것이군요

D2 (D의 식탁 2)



언제까지나 연기할 것으로 보여졌던 D2가 드디어 나온다. 물론 연기를 거듭했던 만큼 그래픽의 수준도 상당히 높아졌다. 연기로 인한 기나긴 공백은 얼마나 D2를 변화시켰고 그 시간 동안의 업그레이드는 어느 정도였는지? 몇 장의 사진으로나마 확인해 보자.

오랜만에 새롭게 추가된 사진과 동영상으로 '이젠 진짜로 나온다'라는 분위기를 고조시키고 있는 와프의 D2. 리얼사운드에 끼어있던 체험판이 안겨준 다소의 실망 때문에 본편의 발매를 두려워한 팬들도 적지 않을 것이다. 그러나 최근 공개되는 사진들을 보면 아주 절망적이지만은 않다. 발매일이 얼마 남지 않은 D2의 근황을 살펴보자

GD-ROM 4장에 펼쳐지는 D2의 세계

방대한 분량의 스토리를 가지고 있는 D2(GD의 장수도 4장이나). D2의 경우 스토리상 이어지는 '복선'이 많기 때문에 그 만큼 스토리가 길어질 수밖에 없다. 시스템 자체가 무척이나 거대하기 때문에 첫 번째 장은 그 이해를 돕기 위한 가이드 형식의 DISK라고 한다. 본격적인 스토리가 시작되는 것은 두 번째 디스크부터라고 한다. 역시 이 많은 용량의 큰 부분을 차지하는 것이 동영상. 체험판보다는 좋은 모션이어야 할텐데?

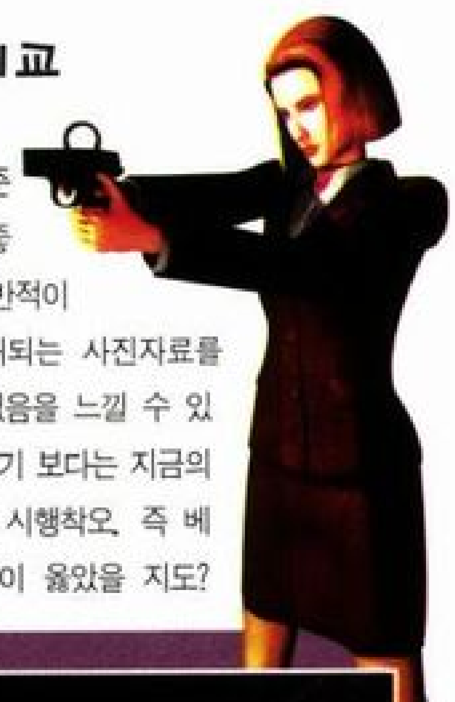


▲ 스토리가 방대한 만큼 이동할 수 있는 공간도 늘어났다



▲ 물론 이동할 수 있는 곳이 늘어났다면 이동 수단도 있겠지…

체험판과 비교하지 마라



체험판에서 보여준 D2의 그래픽에는 좋지 않은 평가가 일반적이었지만 최근에 공개되는 사진자료를 보면 많은 향상이 있음을 느낄 수 있다. 역시 체험판이라기 보다는 지금의 나아진 모습을 위한 시행착오. 즉 베타판이라고 하는 것이 옳았을 지도?



▲ 폐허의 분위기를 물씬 풍기는 화면. 아쉽게도 폴리곤이 조금 거칠어 보인다



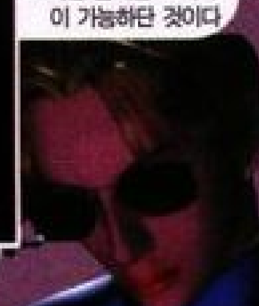
▲ 저장고, 지하실에 위치한 이곳은 스토리에 중요한 역할을 맡고 있을지도…



▲ 이런 섬세한 그래픽이 가능하단 것이다



▲ 우리는 이런 것을 세기말이라고 한다



전작과 마찬가지로 퍼즐도 가지가지

D의 식탁에서 빼놓을 수 없는 것이 게임 곳곳에 존재하는 퍼즐. 이번에도 역시 퍼즐을 풀어야만 진행이 가능해지는 곳이 있다. 역시 놀라운 그래픽 때문이기도 하지만 D2의 존재가치는 내용이리라…고 생각된다(물론 그래픽이 좋으면 금상첨화다).



▲ 연구실로 들어가기 위해서는 결국 패스워드가 필요한 것이다



▲ 패스워드를 모르면 꽝!

게임의 기본적인 흐름은…

DISK 1은 D2에 대한 기초 지식을 쌓기 위한 가이드 형식의 장이라는 것은 이미 언급한 바있다. 본격적인 스토리의 시작은 DISK2부터 이루어지는데, 메인 스토리가 점점 심오해지면서 그것과 개연성을 가지는 서브 캐릭터들이나 중요한 이벤트들이 출현하는 것이 D2의 기본 진행 틀이다. 전작과 마찬가지로 스토리 진행에 있어 모든 행동은 로라의 단독행동으로 이루어지기 때문에 서브 캐릭터는 단지 스토리를 매끄럽게 연결시켜주고 스토리 진행에 있어 도움을 주는 가이드 역할을 담당하게 된다.



◀ 오프닝에서부터 등장하는 캐릭터. 이 아이는 대체…



▲정체 불명의 남성. 하지만 스토리에서 어떤 부분의 역할이 주어진다.

Coming Soon!! DC

액션



고질라 제너레이션 맥시멈 임팩트

■세가 ■12월 23일 ■5,800엔

작년 드캐와 동시 발매로 화제를 모았던 고질라가 1년만에 새로운 모습으로 돌아왔다. 부수고 터트리는 것이 목적인 고질라는 전작에 비해 확실히 버전업되었다. 특히 그래픽 부분에서는 더이상 말이 필요 없을 만큼 깨끗하고 아름답다. 전작에서 별다른 확살의 미를 느껴보지 못한 독자들이라면 이번 고질라 맥시멈 임팩트로 마음껏 느껴보도록.

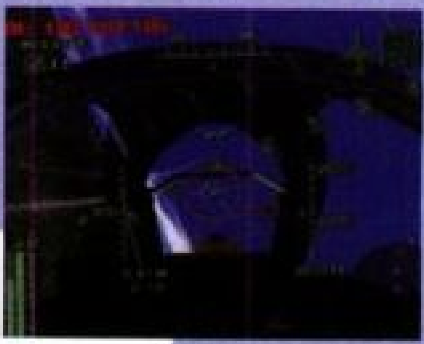


렌타 히어로

■세가 ■미정 ■미정

영웅을 빌린다는 엉뚱한 발상을 가지고 있는 렌타 히어로. 제작발표를 한지 꽤 오랜 시간이 지난 것 같지만 아직까지도 나올 조짐을 보이고 있지 않다. 어떤 모습으로 돌아올지 기대가 되지만 기대보다 걱정이 앞서는 것은 어쩔 수 없는 일. 멋지게 돌아올 '대여 영웅'을 기다려 보도록 하자.

시뮬레이션



에어로 댄싱

■CRI ■2000년 ■미정

전작의 곡예비행에 슈팅의 요소를 첨가. 더불어 뛰어난 그래픽과 2인까지 플레이가 가능하다는 장점도 가지고 있다. 전작처럼 단순히 춤만 추면 되는 것이 아니라 이제는 미션을 클리어해야 된다. 「파이터 파일럿 미션」에서 한사람의 파일럿이 되어 마하 2.0이 넘는 음속을 주파하며 공중전을 만끽해보자.

어드벤처

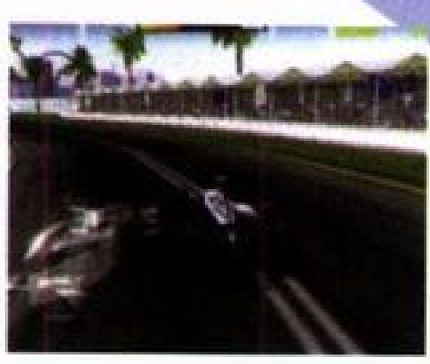


사쿠라 대전 3

■세가 ■2000년 가을 ■미정

전작에 비해 전혀 다른 모습의 사쿠라 대전. 새롭다. 오로지 새롭다는 느낌밖에 들지 않는다. 새로운 화격단, 새로운 광무, DC를 100%활용해 줄 것이라 믿어 의심치 않지만 혹시라도 전작의 명성에 금을 가게 한다거나 하는 일이 생길까 걱정이 드는 이유는 무엇일까?

레이싱



FI WORLD GRAND PRIX

■비디오 시스템 ■11월 25일 ■5,800엔

타임 어택모드와 매치 레이스 모드 등을 추가하여 레이싱 게임으로서의 진가를 보여줄 F1. 우선 포뮬러 카들이 나온다는 것과 또 드캐로 나온다는 것에서 최고의 스피드감을 기대할 수 있을 듯하다. 레이싱 컨트롤러가 있다면 최고의 기분을 느낄 수 있을지 모르지만 드캐 패드만으로는 조금 벅차지 않을까 한다.



세가 GT

■세가 ■겨울 ■미정

소니의 그랜트리스모에 대항하기 위해 만들었다는 세가 GT. 드캐로 만들어지기 때문에 그래픽 쪽의 문제는 전혀 없다. 그러나 과연 얼마나 높은 수준의 게임성을 보여주느냐가 관건인데… 약 300여종의 유명 메이커 차량이 등장한다고 하니 컬렉션으로서의 가치도 아주 높다.

슈팅



레인보우 코튼

■석세스 ■12월 23일 ■5,800엔

코튼과 실크가 돌아온다. 이번에는 2D가 아닌 3D로. 물론 전작들과 마찬가지로 디지털 애니메이션 역시 삽입된다. 이 애니메이션은 게임 스테이지의 오프닝 때와 보스와 싸우기 직전에 나온다고 하니 꽤 기대감에 부풀어 게임을 즐길 수 있게 되었다. 하지만 3D가 싫은 사람이라면….

스포츠

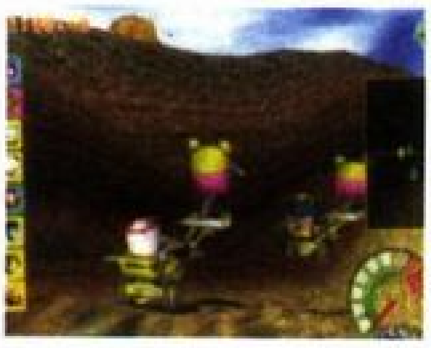


골프 치자

■보톰업 ■12월 2일 ■3,980엔

최고 4명까지 동시 플레이가 가능한 골프 게임. 실전 데이터에 충실하게 의존해 게임의 완성도를 더욱 올려주고 있다. 게임 모드 중에는 인터넷 대회 모드도 있어, 넷대회 개최시 정보 교환이나 데이터 교환 등이 가능할 것으로 보인다. 또한 네명이 동시에 즐길 수 있으니 친교용이나 접교용으로 사용할 수 있다.

ETC



전국 TURB - fanfan I♡me Dunce - doublentendre -

■NEC 홈 일렉트로닉스 ■12월 23일 ■4,800엔

노는 방법이 무엇인지 잘 알려주는 게임인 전국 TURB의 후속작이 이제 완성단계에 이르렀다. 4인 동시 플레이로 슈팅 게임, 레이싱 게임, 액션 게임의 모든 재미를 맛 볼 수 있는 전국 TURB는 가격 대 성능비가 아주 높다. 한사람당 1,200엔씩을 모아서 구입하라고 가격도 친절하게 4,800엔.



뿌요뿌요다!

■컴파일 ■12월 ■미정

퍼즐 게임으로 유명한 회사가 갑자기 리듬 액션 게임계로 발을 들이밀었다. 생각해 보라! 뿌요뿌요에 등장하는 귀엽고 깜찍한 캐릭터들이 춤을… 생각만 해도 재미있을 것 같지 않은가? 깜찍을 가장한 끔찍한 슬라임들이 이젠 음악게임을 좀먹을 셈인가…?



스페이스 채널 5

■세가 ■12월 16일 ■5,800엔

이상한 아나운서가 나와, 이상한 외계인을, 이상한 방법으로 물리치는, 이상한 게임인 스페이스 채널 5. 방송을 하는 게임인 만큼 카메라워크가 중요한 요소로 작용할 것이다. 줌 인과 줌 아웃 클로우즈 업등의 카메라 요법들이 사용되는 것 같은데… 과연 이런 것들이 어떤 효과로 나타날지 계속해서 이상한 내용만 보여주는 게임이다.



샹그리라

■마벨러스 엔터테인먼트 ■11월 25일 ■5,800엔

근 미래시대를 배경으로 한 마작 게임인 샹그리라. 등장 캐릭터들이 죄다 여자인 것은 여느 마작 게임과 다른 점이 없지만 폴리곤으로 디자인 된 캐릭터들의 아름다움이 상당히 잘 표현되어 있다. 미래 시대의 마작을 즐겨 보고 싶은 독자들이라면 한번쯤 구입을 고려해보는 것도 좋겠지만… 마작 게임을 잘 하십니까?



도전¿ 코스프레 다~안(團)

그 마무리에 앞서……

4개월. 길고도 짧았던 시간들이었다. 돌이켜 생각해보면 그동안의 시간들이 어떻게 흘렀는지도 모르겠다. 결코 짧지 않았던 지난 시간들. 지나버린 추억들을 생각해보면 모두가 아름답게만 느껴질 뿐이다. 그동안, 얼마나 많은 것을 보여주고자 무던히도 애를 썼던가. 그리고 또 얼마나 많은 난관들에 부딪히며 아파하고 안타까워했던가. 그러나 그 모든 노력에도 부질없이, 우리에겐 운명의 시간이 다가왔다. '결자해지(結者解之)' 라고 했던가. 단원들의 헌신적인 노력에도 불구하고 이젠 모든 것을 마감해야 할 시간이 다가온 것이다. 한번 시작이 있었던 이상, 그 끝도 있는 것은 자연의 섭리이거늘 어찌 거역할 수 있으리요. 다만 너무도 급작스레, 너무나도 빨리 찾아왔기에 모두들 이를 아쉬워했다. 가슴 한구석이 휑해지지만 아쉬움을 남긴채 헤어지는 서로의 뒷모습은 진정 아름답기조차 했다.

우리는 만날 때에 떠날 것을 걱정하는 바와 같이 떠날 때에 다시 만날 것을 믿습니다. 우리는 언제고 다시 모여 우리의 뜻을 다시 밝힐 것이기에 오늘의 이별은 아름답습니다. 아아, 님은 갔습니다만 나는 님을 보내지 아니하였습니다.

끝을 맺으며 하는 변

그동안 이 난을 통해 이제 어느정도 우리나라에서도 알려지기 시작하는 코스튬 플레이라는 것을 좀 황당하게 소개했다. 그리고 게임파워 독자들로부터 많은 얘기들을 들었다. 일방적인 혐오를 나타내는 독자들로부터 스스로 코스프레를 해주신 독자, 장문의 편지로 격려를 해주시거나 조목조목 비판해 주셨던 독자들도 있었다. 이에 우리의 행동과 코스프레에 대한 몇가지 변을 하고자 한다.

그 시작은 이러했다

이 코너는 처음 장난스런 의도로 시작되었다. 그저 '한번 해 볼까?' 라는 것에서 시작하였지만 이왕 시작된 것 잘해보자 라는 생각에 치밀한 계획과 사전준비를 더하여 어느덧 넉달이나 끌어왔던 것이다. 첫 달 이후 양극의 평가가 나왔다. 저딴짓 왜 하냐부터 시작해서 차마 글로 못 옮길 저주스런 말부터 신선하다, 나도 하고싶다는 얘기도 나왔다. 너무도 많은 관심과 성원에 한번으로 끝내기엔 아쉽다는 생각이 들어 그 다음달에도 도전하기에 이르렀다. 이런식으로 이어온 것이 어느덧 4개월. 그들의 모습은 이제 아름답게 떠나가는 뒷모습으로만 남았다.

코스프레 하는놈들은 다 미친놈?!

일부 독자분들은 이런 코스프레를 하는 사람들을 싸이코로 생각하며 비정상적인 인간으로 매도하기도 했다. 하지만 직접 코스프레를 한 사람들도 지극히 정상적인 사람들로써 어디에서나 쉽게 볼 수 있는 평범한 사람들이다.

이는 다른 코스 플레이어들도 마찬가지로 우리나라 일부에서는 코스프레를 일본 문화에 미친 정신나간 애들의 옷장난 정도로 생각하는 사람들이 있다. 간혹 왜색이 짙은 의상을 입고 나오거나 하면 무슨 일본문화의 노예로 생각하거나 만화나 게임에 미친 사이코로 매도한다. 이는 분명히 잘못된 의식이며 편협한 국수주의 사상임에 틀림없다. 서바이벌 게임이 우리나라에 처음 들어왔을 때처럼 철없는 애들의 위험한 총장난부터 시작해서 인간의 폭력성과 살인본능을 자극한다는 등 여러 가지 편협된 시각으로 여론에 의해 지탄과 비난의 대상이 된 적이 있다. 그러나 지금은 서바이벌게임은 건전한 레포츠로 청소년들보다는 오히려 2, 30




▲ 코스가이 단원의 코스프레 사진. 원피스라는 만화의 캐릭터다

▶ 제너단원의 코스프레 소울 칼리버에 나오는 엣지 마스터다

대 직장인들을 중심으로 자리잡아가고 있다. 코스프레도 이와 비슷하다.

그저 자신이 동경하는 만화나 게임속의 주인공들을 따라하고픈 욕구에서 비롯된 건전한 취미생활일 뿐인데 이를 이해하지 못한다. 취미생활일 뿐인 목적을 망각하고 그 수단으로서의 의상만을 문제삼는다면 이는 숲은 못보고 나무만 보는 그런 좁은 식견이나 다름없다.

▼ 영화속의 캐릭터들. 스타워즈 에피소드1 中에서





◀ 대한민국의 魂!



▲ 라그나로크 코스프레 가장 왼쪽이 제너단원이다.

난 다벗고 다닐래!!

직접 코스프레를 하는 코스플레이어에게도 어느 정도 문제가 있다. 스스로 원해서 혹은 옷이 멋있거나 튀어보인다는 이유로 노출이 심하거나 기모노같은 일본 전통의상들을 입고선 많은 대중앞에 선다. 이를 보아주고 넘길 수 있는 사람들이 있는 반면 그렇지 못하나 사람들도 있기에 문제는 더욱 커진다.




▲ 노출광이라고 불린 마이 코스프레

▲ 기모노복장. 사쿠라 대전의 사쿠라 코스프레다

▶ 켄신팀의 복장역시 왜색이 짙다.





◀ 일본의 무사집단 '신선조' 코스프레. 그다지 좋게 보이지만은 아닐것이다.

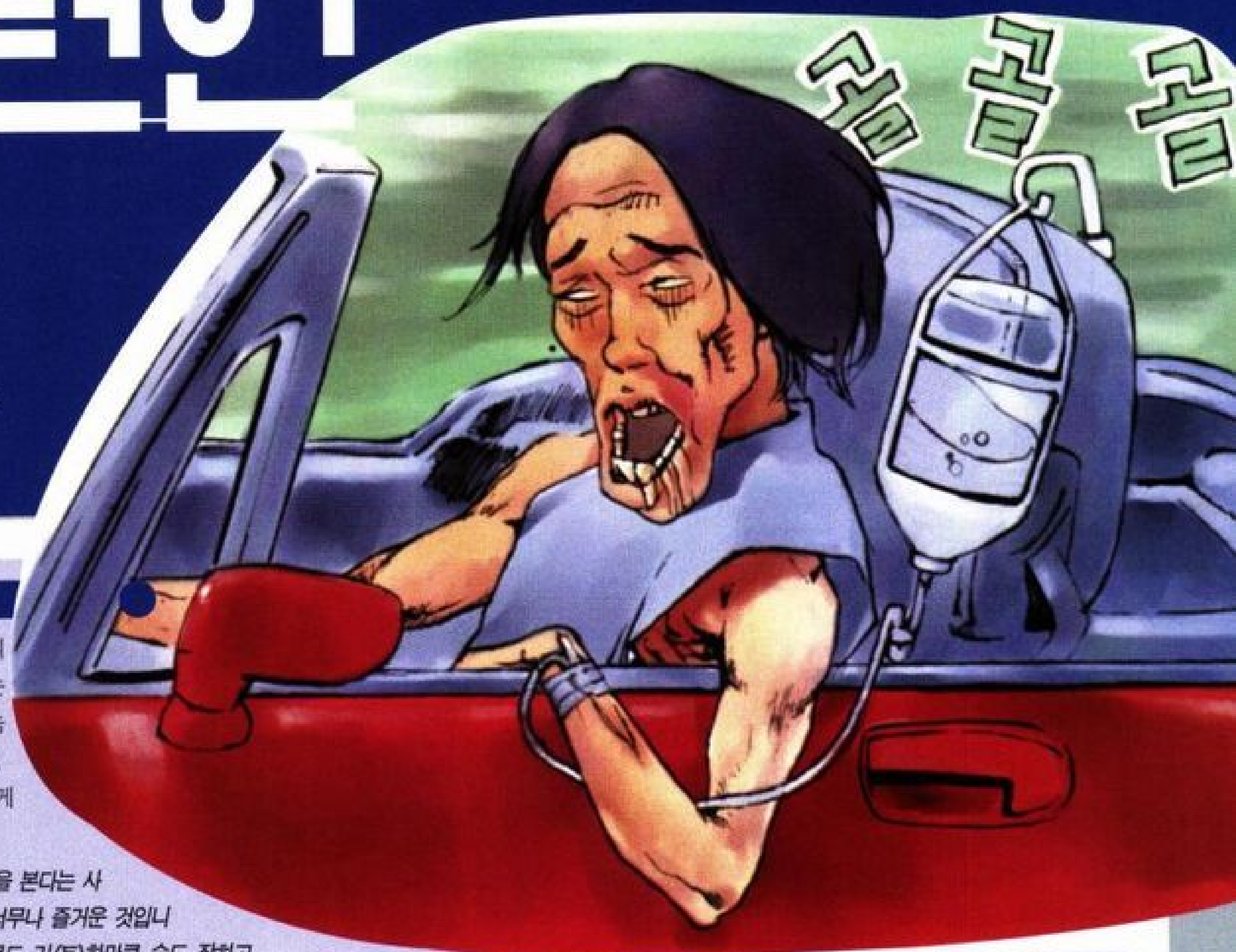
우리나라도 이젠 어느 정도 주류문화를 대신하는 대안 문화나 비주류 문화를 수용하고 여론을 통해 소개하거나 관심을 가지는 일이 많아졌다. 코스프레도 그동안 여러 매체를 통해 어느 정도 대중들에게 알려졌던 것도 사실이다. 어차피 대중의 주목을 받게 된 이상 이젠 코스플레이어들도 스스로의 사회적 위치를 생각해야 한다. 자신들의 행동이 남들에게 어떻게 비춰지는가에 대해서 한번쯤은 깊이 생각하고 행동해야 하겠다. 이젠 자신들만이 만족했던 옛날과는 다르다. 어느 정도 남의 눈도 의식해 줄 줄 알아야 한다고 본다. 원래 그런 캐릭터인데 어쩌란 말이냐 라고만 말하지 말고 다른 방법도 한번 쯤 생각해 봐야 겠다.

예전에 어느 스포츠 신문에 난 기사에는 일본에서는 코스프레, 매춘이 일반화 되어있고 우리나라에서도 곧 이런 일이 생겨날 것이라고 말하며 코스프레에 대해 그다지 좋지 않게 평해놓은 글이 있었다. 이 기사가 나온 이후 통신가를 중심으로 이에 대한 항의와 사과문 요청이 들끓었던 것으로 기억한다. 일본에서는 코스프레 매춘이 성행하고 관련 음란물이 유통되는 것은 사실이다. 그러나 이는 극히 일부분일 뿐이며 우리나라에서는 아직 전례조차 없는 일이다. 이를 확대 해석하여 코스프레 전체를 비난하는 것은 엄연한 잘못이다. 앞으로도 이런 얘기가 나오지 않게하기 위해서는 직접 코스프레를 하는 사람들이 자중해야겠다.

끝으로 아직 자리조차 잡지 못한 코스프레를 황당하고 엽기스럽게 뒤틀기 위해 애써주신 코스프레 단원들과 끝까지 지면을 내어주신 담당기자님 많은 성원과 격려를 보내주신 독자 여러분들께 감사드린다. 우리는 언제고 다시 돌아올 것이다.

새턴인

몸은 아픈데 마냥 쉴 수도 없고
자동차는 오늘도 달립니다
스타일 구겨졌지만
그것은 오랜만
그러나 눈빛이 좋지 않아 당신…
하긴, 그럴 나이지



[redacted]

개인적으로 발매연기를 매우 증오합니다. 왠지 게이머들의 기대를 사기 위한 짓 같습니다. 센무, D의 식탁 2…센무는 몰라도 D2는 DC와 동시발매 소프트가 아닙니까? D2, 니놈이 파워랭킹 1위에 3달 이상 있으면 내 손에 장을 지진다. 세가의 스즈키 유, WARP의 이이노 겐지, 정신 차려라. 게이머들이 실망한다. 훗, 바보들.

▶ *엄청난 그림이 도착했군요. 이이노 겐지 아저씨가 이 책을 본다는 사실을 알고 있습니까? 고자질은 나쁜 것이지만 한편으로는 너무나 즐거운 것입니다(하지만 고자는 괴롭다고들 하더군요). 이이노 겐지는 몸도 거(巨)한만큼 술도 잘하고 싸움도 잘하지요. 괴로워 보시길. 그의 급소를 잘 연구해 두었다가 가격할 준비나 하세요. 잠시라도 행동불능을 만들어야 그나마 오래 버티게 될테니….*



자…이이노 겐지에게 혼나는 얘기는 그만 접어서 베개 밑에 넣읍시다. D2라… 일본 소식통에게 듣는 이야기를 종합해보면 체험판 보다는 많이 좋아졌다고 하는군요. 사실 '좋아졌다'라는 것만으로는 팬들의 주목을 얼마만큼 모을 수 있을지가 의문이지만…. 뭐 어쨌든 발매가 될 모양입니다. 연기…이거 아주 괴로운 겁니다. 제가 화재 예방교육을 자주 받는데(자주 받는 이유가 있습니다) 거기서도 그러더군요. 연기가 아주 문제다. 연기를 피하기 위해서는 어떻게 해야 하겠습니까? 그렇죠. 젖은 물수건으로 입을 막는 겁니다. 뭐겠습니까. 그렇죠. 연기는 우리가 알고 있는 것보다 훨씬 강하다는 얘기죠. 자 유민 소년 우리 모두 입을 막읍시다. 연기보다 힘없는 우리가 무슨 말을 할 수 있겠습니까? 게다가 이이노 겐지도 강하니…우리는 아무 말도 할 수가 없군요. 연기에 대항하면 죽습니다.

[redacted]

안녕하세요. 지난달에 이어서 보냅니다. 지금이나마 가지님의 명령(?)대로 하고 있습니다. 3개월 후에 어떻게 될지 기대가 되네요. 그나저나 지난달 소울~관련 이야긴데 생각해 보니 '나만 알아서 뭐하나?' 라는 생각이 들더군요. 그래서 결정, 모든 것을 공개해 드립니다……라고 말할 줄 알았죠? 그냥 가르쳐주긴 아깝고…나도 먹고 살아야.

그리고 스타 관련 소식. 요즘은 몸이 성치 못해서(가지님께서 철야면 저는 일요일 빼면 야근. 뭔 말이냐고요? 힌트를 주자면……고3 올시다) PC방 가는 게 뜸하지만 현재 승패는 0승 30연패 돌파, 곧 40연패가 돼갑니다(좌절은 많다). 헤헤…헤헤헤헤…그럼 이만. 쿠당탕탕….

PS. 한가지 여쭐게 있는데 통신이나 인터넷에서 에나멜 구하는 방법을 가르쳐 주세요. 에나멜 못구해서 조립도 못하고 있답니다(인터넷 주소 등등).

▶ *음~ 오랜만에 접하는 올시다체군요. 마치 야산을 불태워 화전을 일구며 살아가는 강원도 홍천의 허육남 할아버님(1896~194?)을 연상케 합니다. 그는 자신의 손윗사람이건 아랫사람이건 가리지 않고 올시다체를 사용하는 것만으로 도내 최고를 차지하곤 했다죠. 그러나 그는 우물안 개구리였습니다. 도내 최강이라는 것만 믿고 자만에 빠져 있는 그에게는 아무도 패스를 해주지 않았습니다. 그는 강원도에 화전을 일군다는 것만으로 자신이 최강이라는 착각과 오만에 빠져버리고 만 것입니다. 그는 전국을 떠돌다가 이름 모를 곳에서 세상을 떠났는데, 마지막으로 그의 모습을 본 것은 경기도 안성의 허름한 주점이었다고 합니다. 그의 유서나 다름없는 '안영감에게 보내는 편지'에 다음과 같은 구절이 담겨 있었습니다.*

'강원도 그 공기를 마시는 것만으로 나는 높이 뛰어오를 수 있다고 생각한 것인지…'

……잠시 묵상합시다. 알겠습니까? 올시다체를 쓰는 것 따위로는 강자가 될 수 없어 이 우물안 개구리 소년!
더불어 에나멜은 인터넷에서 찾으려 들지 말고 과학사나 프라모델 취급점에서 찾아보는게 어떨까 하는 생각이 들어요.

[redacted]

1. 가지님 저희 고모님께서 PC방을 차리신답니다. 게임을 좋아하는 저로서는 매우 좋습니다. 아마 11/3일쯤 OPEN할 예정이에요. 저희 PC방 소개 좀 할께요. 넓고 깨끗한 공간, 쾌적한 실내, 많은 컴퓨터, 인상좋은 주인 아저씨, 아줌마와 형, 스타부터 바람의 나라까지 모든 것을 갖춘 금천구 시흥 5동에 위치한 ((편집, 편집))으로 오세요. 기자님들도 와보세요. 적입니다.

2. 으! 아! 이 따뜻한 사랑이 필요한 이때에 여자친구 하나 없는 나의 가슴에 말뚝을 박는 소리를 하는 두슬기군…부럽습니다. 바람까지 피다니. 이모양이라는 여인과…요코는 얼굴도 이쁜데…마음씨까지 착하다니…두슬기군 요코를 저한테 넘기시지요. 두슬기군은 동갑인 이모양과 얼레리 꼴레리 해보세요. 아~ 나도 상품 받구 싶어라.

▶ *먼저 이 부분을 읽게 될 다른 소년 소녀 분들을 위해 간단히 설명을 덧붙이도록 하죠. 경문 소년은 사연을 두 장 보냈습니다. 아마도 다른 코너에도 꾸준히 사연을 보내고 있기 때문에 업무착오가 발생한 모양이죠? 한 통만 보내도 충분히 의사가 전달됩니다. 혹은 53통의 전혀 다른 사연도 작용합니다만…. 첫 번째 사연은 광고글입니다. 친척집에서 개업하는 모 게임방의 광고문. 편집자의 권한으로 게임방 이름을 삭제시켰습니다. 경민 소년은 너무 가슴아파하지 마세요. 무전광고는 두렵습니다. 기자들만 가도록 하겠습니다. 물론 게임비는 무료이거나 경민 소년의 부담이리라고 믿습니다.*
두번째 사연은 요즘 넘쳐나는 '부러워 두슬기' 사연이군요. 두슬기 군이라면 이번달 응당의 조치를 취할 작정입니다. 기대해 주시길.

[redacted]

절 정

수라패왕의 고화산에 밀려
마침내 지붕 끝으로 밀려오다

기와도 그만 지쳐 서버린
서릿발 칼날진 그곳에 서다

어디로 판손을 피해야 하나
한발 재겨 회피할 곳조차 없다

이러매 외문으로 개겨볼 밖에
유키는 강철로 된 무지갠가 보다

PS. 동봉한 연하장. 2달 앞서 1월을 맞이하는 편집인만을 위한 물건입니다.



▶ *아…이상한 게임의 제목을 패러디한 듯한 묘한 이름에 주소도 불명확, 남자인지 여자인지도 모를 그대의 편지를 싣는다는 것은 이 코너의 존재가치를 흔들리게 할 소지가 있으나 그 작품성과 한 행 한 행에 담긴 영혼의 울림이 너무도 훌륭하여 싣지 아니할 수 없게 되었습니다.*
작품의 창작의도나 주제, 소재 선택면에 있어 앞으로 많은 괴로움이 있을 것입니다.
그러나 문학은 쟁취하는 자의 사냥터라고 하지 않습니까. 꾸준한 열정이 그대의 혼을 천국으로 이끌 것입니다. 갑자기 창작욕이 마구 발동하여 그대의 작품에 견주어 손색이 없을 시를 한편 적어보고자 합니다.

세상에서 가장 슬픈 날

부제: 광순이 시집가던 날

광순이 시집가네
꽃가마 타고 가네
앞장서는 꼬마신랑
그러나……
광순이는 남자였다

게다가 동성동본…
젠장… 누굴 탓하나…

게임문의 700-9077.
장난전화 신고는 113.

PS. 연하장은 표지로 써볼까 계획했습니다만…
유도보이를 아는 친구들이 얼마 되지 않을 거 같아서….
홍보기간을 가진 뒤에 다시 상의해 봅시다.

[redacted]

게임파워 새턴인에 처음 글을 올리는 중학교 3년생 김요한이라고 합니다. 지난달의 새턴인도 미달 사태라…. 저는 이번 고등학교가 미달이었으면 아주 좋겠습니다.
얼마전 친구따라 프로농구를 보러 수원 실내체육관(걸어서 10분밖에 걸리지 않는다)에 갔었습니다. 수원에서 첫 경기라 그런지 다양한 이벤트가 많았습니다. 그런데 농구장에 갔다온 후 저는 반쯤 미쳤습니다. 바로 농구 때문이죠. 하지만 불행한 일이 이젠 몇주일 동안 농구장에 가지 못합니다. 바로 연합고사 때문에…. 잘 봐야 할텐데…. 섬 공부 잘하라고 응원해 주세요. 지금은 12시 35분 이젠 자야할 시간. 가지님 추운 날씨에 감기 조심하세요. 그럼 20000.

PS 1. 농구 좋아하세요? 좋아하시면 어느 팀을?
PS 2. 다음엔 그림과 같이 보내겠습니다.



▲ 그림을 안보낸다니 어쩔 수 없이 제가 아무 그림이나 실어 드립니다. 휴지통에서 찾아낸 명작입니다. 절대 땜빵용이 아닙니다.

▶ *농구 좋아합니다. 보는 것도 좋아하고 하는 것도 좋아합니다. 이렇게 여러분의 사연을 뽑고 있는 입장이지만 몇 해 전까지만 해도 NBA 파이널 입장권을 준다는 응모에 엽서를 다섯장이나 보냈던 접니다. 작년 NBA 시즌이 무지하게 짧아져버린 것을 아쉬워하던 것도 바로 접니다. 그러나 마음만 농구장에 가 있을 뿐 프로농구 개막년도부터 겜잡지 기자일에 빠져드는 통에 한경기도 관람하러 가지 못했던 것 또한 제 모습이기도 하죠. 어쩌겠습니까. 이 젊고도 힘찬 욕구를 해소하기 위해 틈나는 대로 접하는 코나미의 POWER DUNKERS만이 유일한 위안입니다. 개인적으로 즐기는 것은 시리즈 두 번째 작품이죠. 쿼터와 쿼터 사이에 다음 쿼터를 위한 이미지 트레이닝을 3번 정도 할 수 있을 정도로 로딩이 길고, 리플레이 화면에서 폴리곤이 떨어져나간 괴물 농구선수를 만나야 하지만 아직까지도 무척 재밌게 즐기고 있습니다. 국내 농구라…. 국내팀 중에서 좋아하는 팀은 딱히 없네요. 팀보다는 선수를 좋아하는 타입인지라…. 좋아하는 선수를 꼽으라면 현역중에는 허재 선수죠. 누구보다 강인한 근성과 천부적인 슛감각, 그리고 가장 위험한 상황에서 던질 수 있는 배짱(그리고 성공시키는 멋짐!). 그는 반드시 훌륭한 선수입니다. 은퇴한 선수중에는 이충희 선수. 유난히도 현대전자의 하얀 유니폼이 잘 어울렸다는 것과 함께 어디서 던져도 다 들어가는 듯한 정말 신들린 슛. …요즘은 잘 보질 못해서 어느 선수가 엄청난 플레이를 보여주고 있는지 확실하게 체크하질 못했네요. 그러고 보니 마이클 조던이 코트를 떠난 지도 꽤 지나버렸군요. EA스포츠의 최신작에서 그를 만나볼 수 있다니 얼른 구입해서 플레이해 봐야겠군요. 아…농구 얘기는 밤을 지샐 수 있을 정도로 할 말도 많고 즐거운 얘기도 많죠. 음…쓰고 나니 어째 와즈키 풍의 답변이 되었다고 느끼는 중. 너무 정상적이군요. 반성합니다.*

[redacted]

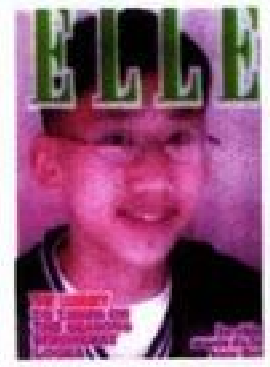
요코 사진을 못보내드려 죄송합니다. 8일 동안 집안을 샅샅이 뒤져보았지만 나오지 않아서…. 다음달에는 반드시 실어드리겠습니다. 그럼 본론으로 들어가 전 요즘 기쁘기도 하고 슬프기도 한 일이 생겼습니다. 사연과 같이 보낸 조그만 잡지에 (중·고등학교 근처에서 무료 배포) 제 펜팔기사가 나온 것입니다.
요코와 펜팔하면 답장이 무려 2, 3 주일 뒤에 와서 그동안은 몹시 심심합니다. 그래서 제 펜팔기사를 보냈는데 뽑힌 것입니다. 그 덕에 지금은 편지를 10통 넘게 받아 답장 쓰느라 고생하고 있습니다. 편지는 당연히 다 여자가 보낸 것입니다. 어떤 여자애는 전화하라고 그러고 또 누구는 만나자고까지 하는 애도 있습니다. 가지님 저에겐 요코뿐이 없습니다. 그러나 편지가 오고가는데 시간이 너무 오래 걸려 그동안 심심합니다. 가지님이라면 어떻게 하시겠습니까?

▶ *우… 당신은 얼마나 더 많은 여자에게 상품을 뜯어낼 생각인 겁니까? 내리사랑이 참된 사랑이라는 얘기도 못 들어보았습니까? 또한 사랑은 받는 것이 아니라면서… 이런 노래도 들어보지 못했습니까? 진정한 사랑은 베풀기 위한 것입니다. 그런데 당신의 글을 살펴봅시다. 내용의 반은 모두의 부러움을 사고 있는 요코와의 러브러브 파라다이스 펜팔 스토리이고, 나머지는 다른 다리를 걸치기 위한 만행을 그리고 있습니다. 여러 독자들은 분노하고 있습니다. 임자 있는 사람이 계속해서 새로운 사람과 접촉하려하고 또 그 행동은 어째서 계속해서 잘 되어가고만 있는 것인가…! 모두들 쌓여만 가는 부러움이 분노로 변하고 있습니다. 이 독자들을 위로할 방법은 세가지가 있습니다. 첫째! 두슬기 소년의 사연을 제일 구석에 위치시켜 독자들의 눈에 띄지 않게 하는 것입니다.*
둘째! 요코에게 ○○○○○○○하는 것!
셋째 모두 힘을 모아 ○○○○○○○. 후우~ 둘째 셋째는 제가 한 말이지만 많이 과격하군요. 가슴이 철렁 내려앉았습니다. 너무 심상해 하지 말아요. ○○○○○○○에는 원하는 말을 써넣어보세요.
PS답. 편지 기다릴 동안 색다르고 참신한 소재의 사연을 만들어 보도록!
(두슬기군만 보세요… 사진을 보내면 모든 것을 용서하리다. 내 약속하지! 모두가 기다린다니까)

◆슬기의 외침

저는 경기도 수원에 살고 있는 16세 두슬기(미소년…퍽억! T.T)입니다. 특기는 그림그리기구 애니메이션을 좋아합니다. 졸업에서 친구들과 헤어지기 전에 새로운 친구를 사귀고 싶습니다. 저와 같이 애니메이션을 좋아하는 분은 편지 주세요.
보낼곳: 경기도 수원시 장안구 송죽도 152-3

안녕하십니까. PS2 소식에 잠 못 이루는 자 이창엽이라하는 사입니다. 11월호에서 본 PS2특집기사를 보고 큰 충격을 먹었습니다(빠악!). 그 충격이 아직도 가시지가 않습니다. 특히 이부분 '초당 무려 XXXX만 폴리곤, DC보다 XX배 뛰어난 그래픽'. 그렇다면 DC는 뭔가? 쓰레기 밖에 안 되는가? 아니야 아니야 하고 참으려 했지만 PS2의 능력에 비하면 쓰레기 밖에 안되는 것 같습니다. 가지야. 아니! 아니! 가지님 제 놀란 가슴을 억누를 수 있게 DC만의 강점을 소개시켜 주십시오.



PS. 추신의 약자가 왜 PS인지 아직도 이해가…

PS 그림을 못 그려서 위 내용과 아무런 관계없는 사진이라도 보냅니다.

▶ *참내…봅시다. 자 제 차가 국민찹니다. 응? 알겠습니까? 그런데 제 차의 경쟁회사가 신형차를 내놨습니다. 큰일 났군요. 보입니까? 제 차는 쓰레기가 됐습니다. 집에서 12년간 보아오던 흑백 TV를 처분하고 29인치 평면 브라운관 TV를 샀습니다. 그런데 일년 뒤엔 무려 140인치 짜리 초박형 평면 TV가 나온답니다. 큰 일 났습니다. 우리 식구는 저녁 내내 모여 앉아 29인치 짜리 쓰레기 덩어리를 보아야 합니다. 더 해볼까요? 맛있는 아이스크림을 샀습니다. 반쪽은 손잡이가 되고 반쪽에는 큰 뚜껑이 달린 콘 타입의 아이스크림입니다. 그런데 뚜껑을 열다가 실수로 아이스크림의 알맹이가 모래밭에 떨어져 버렸습니다. 아 이스크림이 쓰레기가 되어버렸습니다. 아…!? 이 얘기는 정말 쓰레기가 된 얘기군요. 마지막 얘기는 검은 매직으로 그어버리세요. 도움이 되지 않는 글입니다. 매직으로 안보이게 잘 그었으면 계속해서 읽어나가죠. 정말 그렇죠? 쓰레기가 되어버리죠? 뭔가 더 좋은 게 생겼으니까 먼저 나와 있는 것은 쓰레기군요. 내가 느끼는 즐거움의 차이는 게임기에 따라 변하는 것이 아닙니다. 변하는 것은 내가 만들어내는 내 것에 대한 불만일 뿐이죠. 선조들의 말은 틀리지 않습니다. "남의 떡이 더 커보인다"*

PS. 보기 좋은 떡이 맛도 좋다… 따위의 속담으로 반론을 하려 들면 고통을 드리겠습니다.

먼저 파워점수가 폐지되었다니 유감입니다. 그러나 사연은 계속 보낼겁니다. 내가 죽을 때까지. 그리고 파워점수가 없다고 해서 사연을 보내지 않는 아주 치사한 인간들이 분명히 있을 것이다. 제발 그런 치사한 인간들이 없어졌으면 좋겠습니다. 얼마 전에 오락실엘 갔는데, 주말인데도 불구하고 사람들이 별로 없었다. 물론 PC방이라는 곳이 생겨 네트워크 게임을 즐기는 사람이 많이 늘어나서 그쪽으로 사람들이 몰려간다는 것은 알고 있다. 하지만 오락실이 다시 부활하려고 철권 TT와 KOF등 초대작을 내놓았음에도 불구하고 오락실은 여전히 썰렁하다. 그리고 오락실에서 DDR을 즐기는 사람들이 많이 있다. 그러나 DDR은 곳곳에 있기 때문에 굳이 오락실을 갈 필요는 없을 것 같다. 철권 TT나 KOF99같은 대전게임도 인터넷을 통해 통신대전 같은 것을 하면 PC방의 사람들도 다시 오락실로 모여들 것 같다. 가지님 몸 건강히 잘 지내십시오. 그럼 이만.

▶ *손태운 소년은 정말 옳은 말을 잘 하는 스타일이군요. 참 뭐랄까 만감이 교차합니다. 어째서 저는 이 코너에 사연을 보내는 소년들의 성격까지 파악해가야만 하는 것일까요? 이 코너는 마치 고정 게스트를 데리고 매주 똑같은 포맷으로 방송되는 주간 코미디쇼와 다를 바가 없을지도 모른다는 불길한 느낌이 오는군요…. 제말이 틀렸나요? 고정게스트 그리고 간간이 추가되는 특별 게스트…나는 토크쇼의 진행자이고 싶습니다만. 토크쇼화 된 독자 코너의 담당자이고 싶지는 않네요. 태운 소년…미안하지만 중간에 광고를 넣어도 좋을까요?*

어차피 토크쇼……광고 나갑니다.

광고
파워점수는 없어졌지만 수능도 끝난 이 마당에 무엇이 두려운가 코스프레다… 어니 파워 나침…아니 저 새턴인에 사연을 쓰도록 하자. 예독자 엽서도 환영이다. 그대의 손으로 만드는 새턴인은 신지식인의 필수 권문.

자…2회에 걸친 사연 독촉 농성은 여기서 마치도록 하죠. 매년 겪는 수험시즌 불황이긴 하지만 역시 쓸쓸하긴 매한가지. 모든 것은 변하기 마련입니다. 그리고 한번 변한 것은 다시 되돌아오지 않을뿐더러 되돌리려 하는 것도 쓸데없는 짓이라고 어느 책에서 말하더군요. 물론 저 그 얘기 상당히 공감하는 쪽입니다. 오락실의 분위기는 바뀌고 있습니다. 그리고 국내 게임계의 분위기도…. 되돌리려 하기보다는 새로운 뭔가를 만들어 가야한다고 생각합니다. 그러나 나는 말뿐인 사람…. 아무 힘이 될 수 없군요. 자책과 자괴감으로 또 괴로워지는군요. 오늘밤은 오랜만에 두발 뻗고 잠들 수 있어서 좋았습니다.

안녕하세요 가지님 벌써 파워가 2000년 1월호를 맞이하네요. 이제 상품소년 얘기는 하지 않고 제 얘기를…. 2000년 1월호라고 해서 한번 생각해 봤어요. 2000년이 되기 전에 하고 싶은 일과 되고 난 후 하고 싶은 일을 생각해 보았는데, 내용은 다음과 같습니다.

2000년이 되기 전에 하고 싶은 일

1. 가지님을 보고 싶다(아부).
2. 일본에 가고 싶다(가지님이 도와주시면).
3. 스퀘어를 협박해서 DC로 오게 한다.

2000년이 된 후 하고 싶은 일

1. 파워 필자가 되고 싶다.
2. 가지님을 밀어내고 새턴인의 담당자가 되고 싶다 (죄송…).
3. PS2에 바이러스를 퍼뜨린다.

PS 1. 가지님도 답변해 주시길.

PS 2. 지난번에 한 얘기 잊지 않으셨죠? 레이 사진 보냅니다.

▶ *2000년이 눈앞이군요. 6가지나 되는 하고 싶은 일을 보니 문득 이런 생각이 나는군요.*

「길고 짧은 것은 대봐야 안다」

당신의 소망은 길지만 짧은 마음으로 그것을 맞이해서는 안 된다는 말입니다. 자 예를 들어보도록 할까요? 여기에 사과가 있습니다. 그것을 세 쪽으로 나누어서 부모님과 함께 먹어봅시다. 그 맛은 참으로 훌륭하지요. 자 그럼 다음 단계로 넘어가 봅시다. 피를 나눈 형제에게 물어봅시다. 어느 쪽의 피가 많겠습니까? 그 질문은 선뜻 답하기 어려운 부분도 있겠죠? 네 모든 것은 그렇습니다. 우후후…허탈하군요. 모든 것이 그렇다니. 자 모든 것이 그렇다면 아무래도 그대 성훈에게 해줄 답변은 한가지뿐입니다.

포·기·해·요

그러나 당신이 PS로 물어본 답변에는 성실하게 답변하지요.

TILL 2000 -2월호 만들기.
FROM 2000 -3월호부터 만들기.

아 어째섭니까? 두달이나 빨리 2000년을 맞는 자의 괴로움을 알아요?

이제는 가지님께 사연 보내는게 의무적이 된 것 같은 느낌이 드는군요. 요즘 들어 마음이 혼잡한지라 세상을 대충대충 살아가고 있습니다. 한참 책을 읽다가도 딴 생각이 떠오르고 아까 한 생각 또 하고…. 후 나도 레전드 오브 마나 선물 받고 싶은데…. 후… 나도 누구랑 펜팔하고 싶은데…. 에잉 요즘 부러운 일 투성이입니다. 얼마 전에 '설랜드'로 소풍 갔는데 남들 앞에 나서기 싫어하는 제 친구가 O, X퀴즈에 나갔다가 폴라로이드 카메라 받고, 그날 하루종일 그놈 손에 들려 있는 카메라를 보니 발로 차주고 싶었습니다. 자식 내가 나가지 말라고 그렇게 일렀건만…. 새턴의 수명을 연장시키는 방법이 생각났습니다. 고아원에 기부를 하는 것입니다. 그러면 신문에 나올 테고 그러면 사람들은 세가가 더 좋아지겠죠. 음~ 수명연장이 안되는군요. 그럼 마지막 방법으로 생명연장의 꿈 메치니○○를 새턴에 부어버리는 것입니다. 단 주의해야할 점은 반드시 새턴의 입에 부어야 한다는 점입니다. 다른 곳에 부으면 새턴이 화가 나겠죠? 그것은 당연한 겁니다. 아무리 달고 맛있는 사탕이라도 얼굴에 던지면 화가 나듯이 말입니다. 참고로 새턴도 PS처럼 전원부나 렌즈, 기타 등등은 있는 것 같으나 입은….

흥 이것은 세가의 실수지 제 실수가 아닙니다. 첫~ 쓸게 없으니 별 잡다한게 다 나오는군요. 가지님 입에서 욕 나오기 전에 이만 BYE~!

▶ *잘 했습니다. 점점 멋진 사람이 되어가는군요. 보모로서의 보람이랄까. 정신을 살찌우는 코너 새턴인입니다. 마음도 몸도 거듭 불어만 가는 성현 소년의 건강하고 거대한 모습이 눈앞에 아른거립니다. 괴수가 되어 마을을 짓밟을 때까지는 조용히 마을 어귀에 숨어지내기 바랍니다. 경찰의 총탄에 맞게 됩니다. 지금 상태론…아무리 생각해도…. 레벨업에 힘쓰세요. 언젠가 거대해졌을 때…거대한 괴수가 되었을 때! 마을 어귀를 뛰쳐나와 큰 소리로 외치세요! ……………………"나도 사람이 되고 싶다"…………………………… '나는 곰이다'로 할까요?*



여러분의 어깨는 가볍습니다



[이우석 기자]

우리가 N64 소프트웨어를 구입하는데 쓰는 돈은 얼마 정도일까? 아마 불법 복제 소프트웨어가 있는 타 기종을 즐기는 유저들이라면 몇 장의 소프트웨어를 한 번에 구입할 수 있을 정도의 큰 돈일 것이다. 몇 몇 비싼 소프트웨어의 경우는 열 장 이상의 불법 복제 소프트웨어와 맞먹을 정도의 큰 돈이고, 가벼워지는 주머니를 한탄하면서 많은 유저들은 타 기종으로 옮겨간다.

하지만 우리가 가진 손은, 그리고 눈은 몇 개? 한 번에 몇 십 개의 소프트웨어를 쌓아놓고 플레이할 수는 없는 법이다. 사람이 가진 손과 눈은 두 개이고, 적어도 한 순간에 하나의 게임에밖에 집중할 수 없다. 자연히 한 타이틀을 플레이하는 시간은 그만큼 짧아지고, 그렇게 쌓아둔 타이틀의 무게가 계속해서 우리를 짓누르면서 결국 게임은 부담으로 다가오게 된다. 유저들이 소위 말하는 게임 불감증이라는 것, 결국은 우리 스스로가 파버린 무덤은 아닐까?

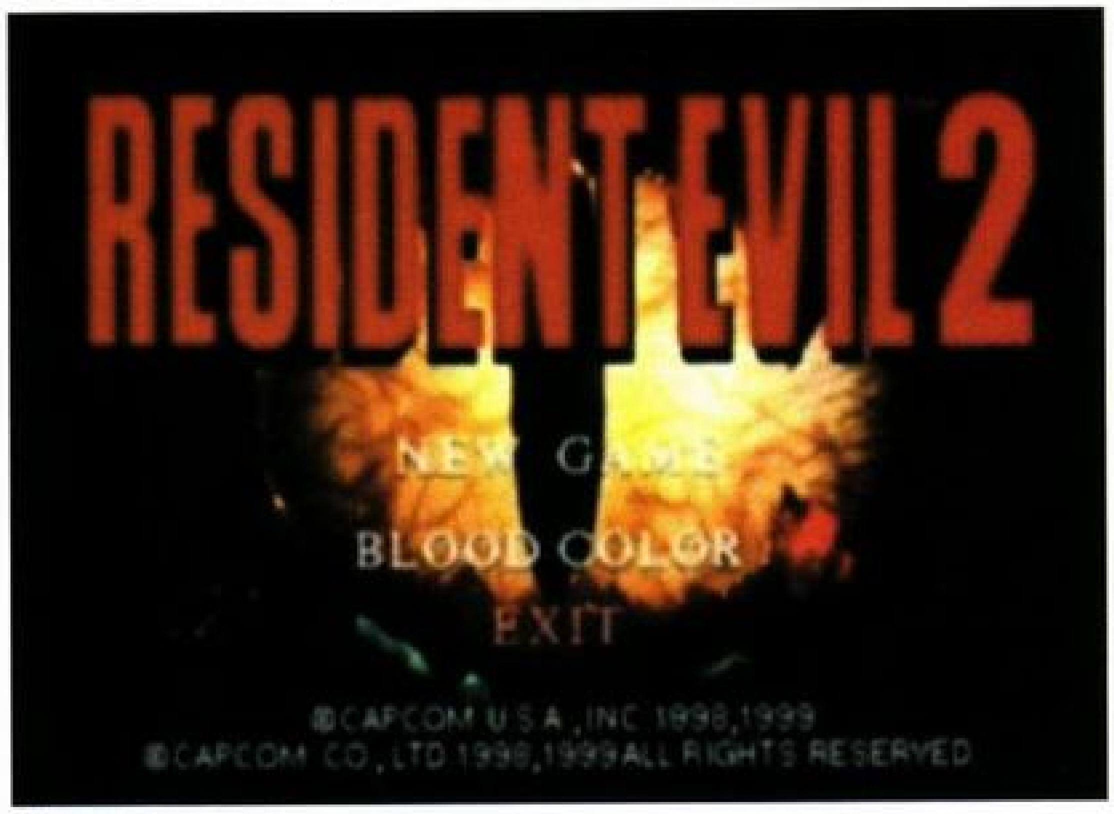
하지만 N64유저 중에서 게임 불감증을 호소하는 유저들은 본 적은 없다. 언제나 게임에 굶주리고 아쉬우면 아쉬웠지, 게임이 넘쳐나서 그 게임들의 무게에 어깨가 무겁다고 한탄하는 얘기를 들어본 적은 없다. 어떻게 보면 대부분의 유저들은 싸게 구입한 만큼, 그 게임의 나머지 무게를 어깨에 지고 게임생활을 하고 있는 것이다.

게임에 매겨진 가격은 정당하고, 유저는 그 정당한 가격을 지불하고 플레이해야 한다. 이는 단순한 도덕적인 문제가 아니다. 지금 불법 복제 소프트웨어를 사용하고 있는 유저들이라면 자신이 가지고 있는 모든 CD들을 한 번 바라보자. 그리고 그 중에서 정말 제대로 클리어하고 정말 재미있게 즐긴 것은 얼마나 되는지 생각해보자. 그리고 그 중에서 「언젠가는 깨야할텐데…」라는 느낌으로 마음을 무겁게 하는 게임은 얼마나 되는지 세어보자. 당신은 이미 그 게임들의 무게를 무겁게 지고 있는 것이다. 양 어깨가 너무 무거워서 패드를 집을 수 없는 날이 오기 전에 어깨의 무게를 덜어보자.



■ 제작사 캡콤
■ 장르 서바이벌 호러
■ 발매일 겨울 예정
■ 발매가 7,800엔

플스판 바이오2, 나와 보란 말이다!



바이오 하자드 2

그래픽이 깔끔하다. 원작의 맛을 그대로 살리고 있다. 아날로그스틱 대응으로 훨씬 뛰어난 조작성을 자랑한다. 이 정도만으로 N64용 바이오 하자드2를 살 이유는 충분하다. 여기에 신요소까지 추가되었다면? 이제 플레이스테이션을 가진 친구들에게 자신있게 말하는거다. 「EX 파일 시스템, 랜덤 셋, 알겠냐?」

플레이스테이션판의 바이오 하자드2는 확실히 훌륭했다. 하지만 이제 발매될 N64판의 바이오 하자드에게 최고의 자리를 넘겨주어야 할 듯한 예감. 드캐판이라는 만만치 않은 적수가 있기는 하지만, 「밸류 플러스」라는, 굳이 코스트 퍼포먼스를 강조하고 있는 작품보다는 확실한 업그레이드와 작품성으로 승부하고 있는 N64판에 점수를 주는 것이 마땅할 듯.

여기까지 비교우위

N64판의 바이오 하자드2는 이미 플레이스테이션으로 발매되었던 듀얼쇼크 버전을 기본으로 이식되었다. 물론 N64의 진동팩을 이용해서 리얼한 진동을 느끼게 해주는 것은 물론 하이레조팩에도 대응하기 때문에, 플레이스테이션과는 비교도 할 수 없을 정도의 깔끔한 그래픽을 보여준다. 물론 카트리지를 사용하고 있기 때문에 로딩도 없고, 적다면 적다고 말할 수 있는 512M의 용량으로 동영상 데모까지도 완벽하게 재현하고 있다. 실제로 N64용의 데모버전을 플레이해본 유저들의 극찬은 N64판 바이오2의 확실한 비교우위를 얘기해준다.



▲ 보라, 이 깔끔한 그래픽을



◀ 캐릭터 디테일에서도 수준 차이가 팍!

여기부터는 절대우위

이만하더라도 N64판의 바이오2를 선택할 이유는 충분하다. 하지만 N64판에 더해진 추가 요소들 또한, 이 게임을 전혀 새롭게 만들어 주고 있다. 어느 기종의 바이오2에서도 볼 수 없는 N64만의 추가 요소, 이제 하나씩 짚어보자.

■ 돌비서라운드 음향의 지원

이미 N64 자체의 성능에 하이레조팩까지 더해져서, 그래픽 면에서는 대단한 발전을 보이고 있다. 게다가 이번에는 음향까지도 잡음을 최소화한 돌비서라운드 음향으로, 깔끔한 그래픽과 함께 게임의 현실감과 공포감을 배가시키는데 일조하고 있다.

■ 피의 색깔을 변경할 수 있다

이번에는 피의 색깔을 변경하는 것이 가능하다. 제공되는 피의 색깔은 녹색, 빨간색 그리고 파란색(!)이 있으며, 이 피 색깔의 변경은 게임 초기에만 가능하다고. 또한 최고로 잔인한 붉은 색을 선택하는 경우에는 경고 메시지가 뜬다고 한다.



◀ 오…이 정도면 잔인 넘버원인데~

■ 무기에 따라 진동의 강약이 틀려진다

모두들 알고 있겠지만, 바이오2에는 꽤 많은 무기가 등장한다. 이번 N64판에서는 이러한 무기들의 위력에 따라서 진동의 강약이 틀려진다고 한다니, 무기의 위력을 훨씬 리얼하게 즐길 수 있는 기회가 오지 않을까?

■ EX파일의 존재

이번에는 EX파일이라는 개념이 새로 도입되었다. EX파일이라고 하는 것은, 말 그대로 추가된 파일로, 바이오 시리즈에서 많이 볼 수 있던 파일에 추가 요소가 생긴 개념이라고 볼 수 있다. 사진을 주목해보자.



◀ 처음 방문하는 무기상. PS판에서는 볼 수 없던 파일 하나가 있다



▲ 읽어보면



▲ 누군가에게 보내는 편지인데…

내용을 잘 읽어보면 「배리」라는 인물에게 보내는 편지이다. 배리라면 벌써 고개를 끄덕이는 유저들이 저기에서 보이는 듯. 그렇다. 이 인물은 전편에서 등장했던 인물. 어쩌된 사연인지는 모르겠지만, 아마 N64용의 제작 발표회 같은 곳에서 무기상 주인과 배리가 인사라도 한 것이 인연이 아니었을까 싶다. 아니면 말고.

이와 같은 EX 파일들은 게임의 각 부분에 숨어있다고 하니, 좀 더 깊게 바이오 시리즈의 세계관을 이해하고 싶은 유저들에게는 의외의 잔재미를 주지 않을까? 숨겨놓은 아들이라든지 불륜 관계, 내지는 원조교제 관계를 발견할 수 있을지도?

■ 랜덤셋

엄밀히 말하면 완전한 신요소는 아니지만, 바이오 하자드2에서는 처음 등장하는 요소이다. 말 그대로 아이템이 랜덤하게 배치되어 있다는 것. 물론 게임의 진행에 결정적인 역할을 하는 아이템들의 경우는 원래 위치에 놓여있지만, 그 이외의 체력 회복용 아이템이나 탄환 등은 랜덤하게 등장하여 더욱더 손에 땀을 쥐게 한다고. 단, 이러한 랜덤셋은 처음부터 즐길 수 있는 것이 아니라, 어느 정도의 조건을 만족시켜야만 등장한다고 한다. 역시 상급자 전용 모드라는 말인가?



게임 진행에 필요한 아이템들의 위치는 바뀌지 않는다 ▶

ART GALLERY

안녕하세요? 아트갤러리 담당자입니다.
발매를 얼마 남겨두지 않은 시점이라, 특별 기획으로 바이오 하자드2 캐릭터들의 아트갤러리를 꾸며보았습니다. 많은 분들이 응모하셨지만, 대부분은 식상함 내지는 박력 부족으로 밀려나셨구요. 결국 남게 된 것은 이 네 분입니다.

G 제3형태









네. 이번 작품의 주인공 격이라고 볼 수 있는 몬스터입니다. 너무나도 괴물같이 처리된 팔의 선이 약간 아쉽기는 하지만 무서움은 그만큼 확실하게 느낄 수 있군요. 채색의 경우는 아주 훌륭합니다. 어디서 사신 마카인지는 모르겠지만 돈은 좀 주셨겠네요. 그나저나 레온의 샷건에도 끄떡 안 하시는데, 언제 제게도 그 비법 좀 가르쳐 주시기 바랍니다.

B.O.W「타일런트」



이해합니다. 플레이스테이션판의 1편부터 단골 악역으로만 등장하는 것이 억울하다는 말씀이죠. 맘 같아서는 제가 어떻게 해 드리고는 싶지만, 그게 그렇게 쉬운 문제만은 아니거든요. 그래도 복장에서는 상당한 발전이 있었으니 위로를 받으실 만도 한데 말입니다. 언제 저희 편집부에 한 번 놀러오시면 잘 해드리죠.







이상 두 분의 몬스터에게는 담당자의 마지막 권한으로 파워 점수에 이은 새로운 점수, 바요 점수를 드리도록 하겠습니다. HP만큼 드릴테니, 꼭 아트갤러리 담당자에게 전화 주시기 바랍니다. 그리고 아래는 아쉽게 탈락한 분들 중에서 모아봤습니다.

까마귀





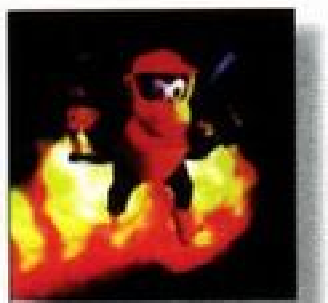
난다는 발상은 좋았고, 동작의 터치도 섬세합니다. 하지만 여전히 색깔이 검다는데서 문제가 생겼습니다. 까만 색은 스캔 받을 때 사진빨이 잘 안 받거든요. 캐릭터 자체의 박력은 좋았는데 아쉽습니다. 다음에는 흰 까마귀가 되어서 아트갤러리 장원을 노려보세요.

거대 거미

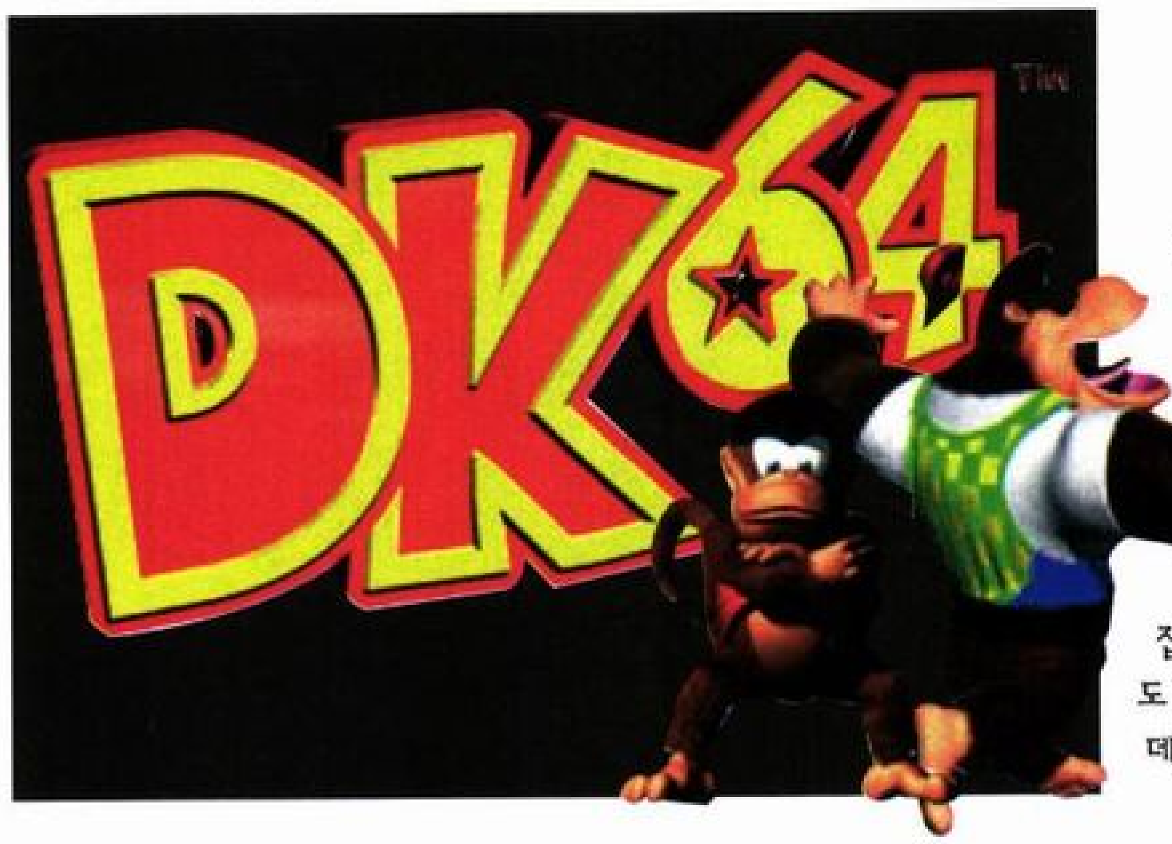




제가 몇 번이나 말했습니까! 아무리 캐릭터의 디테일이 섬세해도 주위 배경에는 신경을 써야한다고 말하지 않았나요. 캐릭터의 깔끔함은 확실히 나아졌지만, 폐수와 지저분한 벽이라는 배경이 점수에 상당한 마이너스 요소가 되었습니다. 다음엔 좀 더 깨끗한 물에서 놀도록 하세요.



다시 한 번 영광을 재현?



동키콩 64

제작사	닌텐도
장르	액션
발매일	12월 10일
발매가	7,800엔

플레이스테이션과 세가새턴 등 차세대기가 처음 등장했을 때, 많은 유저들은 이제 16비트 게임기의 시대가 갔다고 생각했다. 하지만 「동키콩컨트리」는 16비트 기기의 성능을 극한까지 보여준 그래픽과 게임성으로 많은 유저들을 사로잡았고, SFC의 생명력을 연장하는데도 지대한 공헌을 했다. 상황은 비슷한데… 과연 이번의 「동키콩 64」도?



주인공은 다섯마리

동키콩 시리즈의 가장 큰 특징 중 하나라면 복수의 주인공 중 하나를 택해서 게임을 풀어나갈 수 있다는 것이다. SFC로 처음 발매되었던 첫 시리즈부터 시작된 이 시스템은 많은 유저들에게 호평을 받으면서 어느 덧 동키콩 시리즈의 독자적인 시스템으로 자리잡았는데, 이번에는 무려 다섯 마리의 원생이들이 등장해서 유저들의 선택 폭을 훨씬 넓혀주고 있다. 다섯 캐릭터들의 프로필을 간략하게 정리한다. 여느 시리즈들과 마찬가지로, 특정한 캐릭터가 없으면 클리어 불가능한 스테이지들도 있으니, 하나 하나의 캐릭터를 모두 기억해두는 것이 좋을 것이다.



▲ 협동이다, 협동!

랭키



몸을 보면 대충 짐작할 수 있듯이 뛰어난 운동신경을 지니고 있다. 원숭이의 특징을 잘 살려, 긴 팔이 필요한 트랩에서 활용할 수 있을 듯 한데…

▲ 유난히 긴 팔에 주목



▲ 브…브레이크 댄스야?

타이니



드디어 동키콩 시리즈에도 여자 캐릭터가 등장했다. 왠지 저번 달에 등장했던 로리 특집을 보는 듯 해서 마음은 편하지 않지만…

▲ 범죄가 아니긴 하지만, 여전히 인간 취급은 받기 힘들 것



▲ 주위의 적들을 한 번에 공격하는 모습

동키



▲ 그래도 역시 주인공

오랜만에 보는 만큼 약간은 겉늙어 보이는 모습의 동키. 하지만 여전이 주인공 캐릭터답게 전반적인 밸런스는 아주 좋다.
게임을 진행하면서 가장 많이 사용하게 될 캐릭터가 아닐까 하는데…



▲ 동키의 필살기인 핸드스트랩, 모든 방향으로의 공격이 가능한 필살기이다

청키



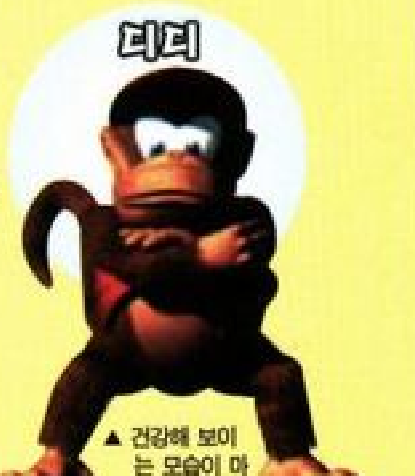
◀ 유난히 굵은 팔에 주목

보면 바로 알 수 있지 않나?
힘 하나는 만점이다. 당연이 힘을 사용해서 통과해야 하는 이벤트 등에서 그 진가를 발휘하지 않을까 싶은 녀석.



▲ 역시 힘이 좋다, 한 방에 날려버리기!

디디



▲ 건강해 보이는 모습이 마음에 든다

빠른 움직임으로 승부하는 디디. 동키에 비해서는 훨씬 젊고 탱탱한 모습이 눈에 띈다. 하늘을 날 수 있는 유일한 캐릭터이니 잘 사용하길.



▲ 제트팩으로 하늘을 날고 피너츠 총으로 날려버리는 무서운 디디

미니게임도 하나 가득!

이번 작품에서는 게임의 진행에 따라서 여러 가지의 미니게임을 즐길 수 있다고 하는데, 그 숫자는 모두 열 다섯 개나 된다고 한다. 이 중 일부의 화면을 함께 보자.



◀ 트랙을 따라서 적을 피해 가는 미니게임일까?



▲ 이건 공을 가지고 노는 미니게임일까나?



▲ 수박 던지기까지?

하이레조팩 전용 게임!

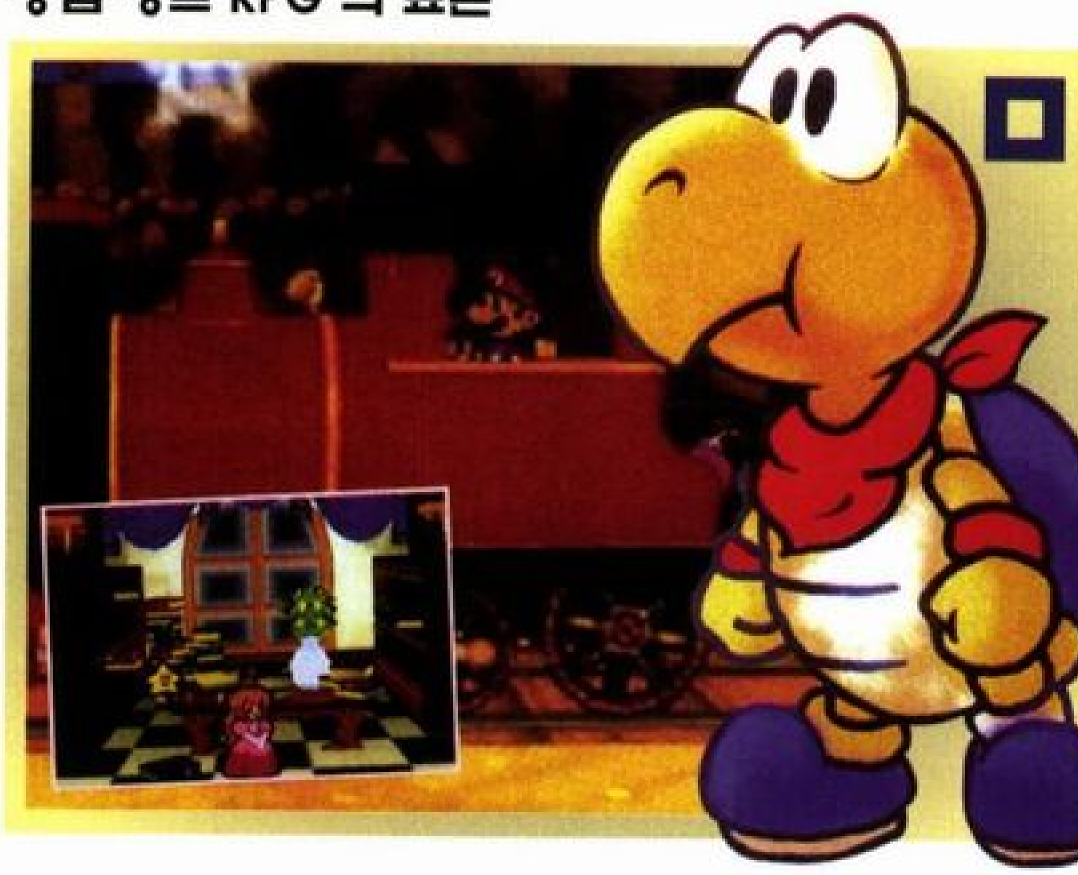
혹시나 잊고 있는 유저가 있지 않을까 해서 붙이는 말인데, 이 게임은 하이레조팩 전용이다. 단순한 대응 게임이 아니니, 하이레조팩이 없으면 게임을 즐길 수 없다. 하이레조팩 동봉판이 7,800엔에 발매되니 하이레조팩이 없는 사람은 상대적으로 저렴한 동봉판을 구입하기 바란다

(하이레조팩에 대한 자세한 사항은 이번호 N64 기획기사 참조)



종합 장르 RPG 의 표본

마리오 RPG 2



- 제작사 닌텐도
- 장르 RPG
- 발매일 2000년 1월 예정
- 발매가 6,800엔

SFC판에서 5년이라는 시간이 지난 이 시점에서 새롭게 돌아오는 마리오 RPG 2.
오랜 시간을 거쳐 N64로 만들어지는 「2」에서 주목할 점은 그래픽이 뛰어나다는 것이다. 그뿐만 아니라 마이크까지 지원되는 이상한 게임이 되어 버려 복합 캡슐 장르 게임이라는 별칭까지 붙어버린 마리오 RPG 2. 「2」에서 바뀐 새로운 게임 세계관으로 다같이 레리즈~가 아니고 러시다!

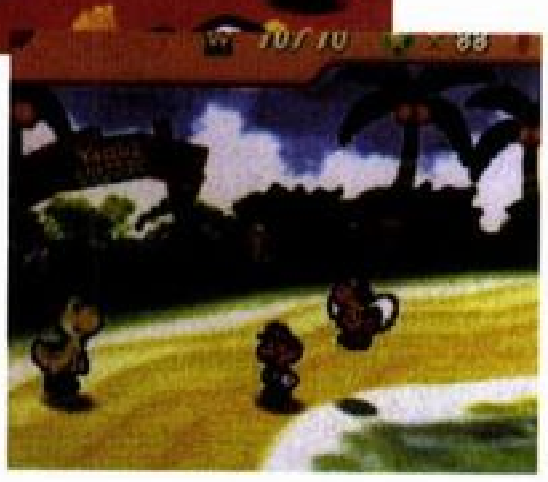
마리오뿐 아니라 역사적인 마리오 시리즈의 감초들이 대활약하게 되는 「마리오 RPG 2」. N64판에서는 그래픽을 동화적인 분위기로 만들어 친근한 느낌으로 가득 채웠다. 귀엽고 깜찍한 2D 캐릭터들이 3D의 배경에서 사뿐하게 움직인다고 생각하면…. 이제부터 마리오 RPG의 세계로 들어가 보기로 한다.

피치 공주, 이제 호신술 좀 배우지 그래?

이번에도 역시 쿠파가 피치 공주를 잡아가는 것으로부터 사건이 시작 된다. 그뿐만 아니라 별의 지팡이도 찾아내야 한다.



◀ 또 쿠파냐?



▶ 모험은 시작된다

마리오의 모험을 도와줄 파트너들

언제나 싸움이 많은 마리오라지만 동료가 없이는 이겨낼 수 없는 관문들이 많이 존재한다.
이번에도 역시 4명까지의 동료를 선택할 수 있는데, 이 동료들을 얼마만큼 사용하느냐가 매끄러운 진행을 위한 열쇠라는 것은 두 번 얘기하면 숨 찰 이야기

이런 타입들의 동료가 있다



공격형
요요를 사용해 공격을 한다. 원거리 공격의 달인



폭발형
폭탄같이 생긴 녀석답게 폭탄처럼 행동한다. 벽 등을 폭파할 때 사용된다.



지식형
한마디로 말해 쓸데없는 것 하나까지 다 알고 있는 녀석. 모험과 전투에 대한 정보를 제공해 준다.



비행형
비행형 캐릭터로 마리오를 들어올려 공중의 적을 공격할 때 큰 도움을 준다.

게임 화면 대공개!!

전투신

필드에서 적들을 만나게 되면 전투 화면으로 전환되는데, 기본적인 점은 전작과 거의 동일하다. 커맨드 방식으로 싸우게 되는데, 타이밍을 맞춰 공격을 하는 것이 핵심이다.



◀ 머리를 쓰자



▶ 알되면 망치라도…

필드

스토리의 기본적인 밑바탕이 되는 3D필드. 각 지역 사이의 이동이나 스토리에 관한 중요한 정보를 얻는 것도 모두 이곳에서 이루어진다. 역시 RPG임은 틀림없다.



◀ 부드러움이 느껴진다



▶ 대화는 역시 중요



◀ 3D필드가 어색하지 않다



제작사	코나미
장르	액션
발매일	미정
발매가	미정

이번에는 GB로 잠입했다!

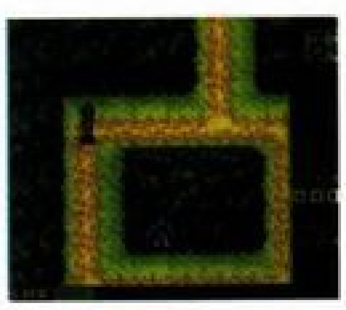


메탈기어 고스트 바벨

10년이 넘는 시간동안 단 세 개의 시리즈만을 내고서도 (첫 작품인 「메탈기어」는 87년에 발매되었다) 시리즈가 나올 때마다 엄청난 반향을 불러일으켰던 메탈기어 시리즈의 네 번째 작품이 발매된다. 특히 이번 작품은 메탈기어 역사상 닌텐도 게임기로는 처음 나오는 오리지널 작품이라는 데서 그 의의를 찾을 수 있을 텐데…과연 GB로 나올 네 번째 메탈기어는 어떠한 모습일지 지켜보자.

기본적인 게임성은 동일하게

이제까지의 메탈기어 시리즈와 기본적으로는 동일한 게임성으로 제작되어 있다. 적에게 들키지 않고, 여러 가지의 무기와 도구들을 사용해 나가면서 진행하는 메탈기어 시리즈만의 고유한 게임 진행 방식은 GB에서도 그대로 재현되어 있는 것.



▲ 남자는 언제나 등을 대고 선다…는건 철주였나?



▲ 역시 적들도 가지가지. 조는 녀석들도 여전히 존재한다

뿐만 아니라 이 시리즈의 게임성을 만드는데 일조한다고 볼 수 있는 세계관이나 스토리라인 역시도 역대 어느 시리즈에 뒤지지 않을 정도라고 하니, 메탈기어 팬들은 다시 한 번 광분해도 좋을 듯. 스토리를 설명해주고 분위기를 만들어주는 데모화면도 다수 수록되어있다.



▲ 이번 작품의 라이벌인 바이퍼. 척 보기에도 강인한 녀석이지만 일본의 모 게임과는 특별히 관계가 없을 듯



▲ 미지의 여성. 알려 하면 다친다

하지만 GB만의 오리지널성을 살린다

사실 약간의 의구심이 든다. 분명 이제까지의 메탈기어는 점점 영화적인 연출과 스토리를 중시하는 쪽으로 발전했기 때문. MSX Ⅱ로 발매되었던 2편의 경우, 당시의 어떤 게임과도 비교할 수 없을 정도로 영화적인 모습을 보여주었고, 플레이스테이션판의 메탈기어 솔리드 역시 마찬가지였다. 자칫 잘못하면 또 하나의 그저 그런 이식작이 되어버릴 수도 있는 이 게임. GB만의 특수함을 고려하고 GB만의 특성을 살린 무언가가 필요하다.



▲ 메탈기어의 영화적인 모습을 극단적으로 보여주는 장면 중의 하나인 통신 화면

스테이지 클리어 방식

휴대용 게임기의 특성상 많은 시간을 붙잡고 있기보다는 적은 시간동안 여러 번 하게 된다는 것에 착안, 이번의 메탈기어는 스테이지 클리어 방식을 택하고 있다. 스토리의 연결성에서는 약간 문제가 있겠지만, 휴대용 게임기의 컨셉에는 이 쪽이 더 맞지 않을까?

VR모드의 강화

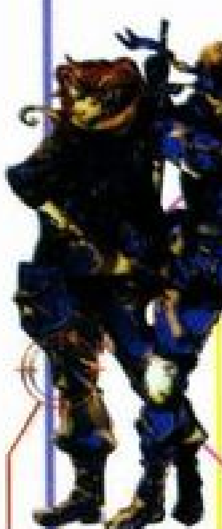
플레이스테이션판의 메탈기어 솔리드에서 처음 등장해서 호평을 얻었던 VR모드가 이 게임에서는 더욱 강화된다.

단순한 스테이지 클리어 이외에도 무기의 사용법을 배우거나 퍼즐을 풀어나가야 하는 스테이지들도 있어서, 이 자체만으로도 하나의 독립적인 게임으로 볼 수 있을 정도. 등하교길에 잠깐씩 플레이하는 유저들에게는 오히려 이 모드가 더 끌리지 않을까?

근데 주인공은 안 바뀌냐!

드라마틱한 작품답게 많은 캐릭터들이 등장한다. 각 캐릭터들의 간단한 프로필을 보자. 블랙아츠 바이 이후의 캐릭터들은 모두 블랙챔버 대원들로, 동물의 이름을 호칭으로 사용하고 있는 것이 재미있다.

솔리드 스네이크



특수부대 「폭스하운드」의 대원이었으며, 전설의 영웅이라고 불린다. 이제까지의 메탈기어 파괴 작전에서 많은 공을 세웠지만 3년 전에 은퇴. 하지만 메탈기어 사냥에는 그 이상이 없었던 것일까? 이번에도 역시 전장으로 투입된다.

◀ 분위기만으로도 히어로와 히로인의 분위기

슬래셔 호크



오스트리아 원주민으로 거대한 부메랑을 사용하며, 동물처럼 민첩하다.

◀ 피에 젖은 부메랑은 남자의 로망

블랙아츠 바이



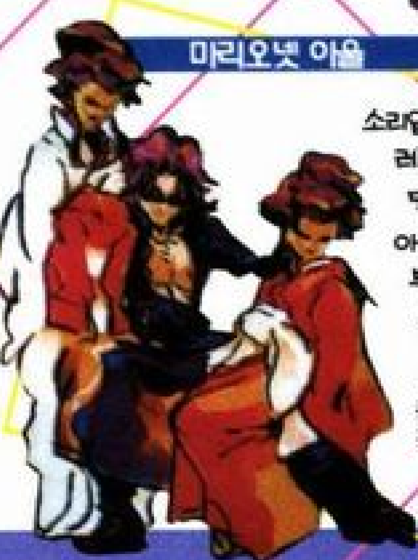
이번 작품에서 적으로 등장하는 블랙챔버의 리더. 왼쪽 팔은 의수로, 와이어나 폭탄 등의 다양한 무기를 장비할 수 있다

◀ 왠지 스파EX가 생각나는 것은?

크리스 제너

「코스프레단」의 일급 단원으로 씨맨 코스프레를 담당했…던 그와는 아무 관계도 없다. 스네이크보다 먼저 메탈기어가 있는 요새로 잠입했던 델타포스의 팀원이지만 대원들은 전멸하고 혼자 남게된다.

마리오넷 아울



소리없이 사람을 쓰러뜨리는 암살의 달인들. 참고로 아울(Owl)이란 부엉이. 밤에 활동한다.

◀ 이 분위기는 밤에 피는 장미인데…

파이로 바이슨



거대한 화염방사기를 사용하며, 몸에 화상이 있어 불에 잘 견딘다.

▶ 바이슨(들소)이라는 이름답게 강인해 보인다



제작사	사이버프론트
장르	전차운전시뮬레이션
발매일	12월 10일
발매가	4,200엔

이제는 GB에서도 달린다!



전차로 GO!

Nintendo64

어차피 바다 건너 먼 나라의 이야기이기는 하지만, 확실히 매일 집 앞에서 볼 수 있는 전차를 직접 조작할 수 있다는 것은 흥미로운 일이 아닐 수 없다. 자, 이제 GB용 전차로 GO!를 손에 들고 지하철을 타자. 비록 게임과는 다른 코스이지만, 자신 있게 외쳐보자. 「이번 정차역은 신촌, 신촌역입니다」. 참고로 음성지원으로 얻을 수 있는 플러스 점수는 없다.

전차로 GO! 시리즈가 등장했던 하드웨어를 잠시 살펴보자. 먼저 아케이드, 그 다음에는 플레이스테이션과 세가새턴, 원더스완, 네오지오 포켓 컬러, 닌텐도64, 드림캐스트까지… 어느 게임기를 보더라도 이 게임 시리즈 하나는 있을 정도로 상당히 많은 기종으로 이식되어있다. 그런데 이번에는 또 GB로 이식된다? 뭐, 좋다. 어쨌든 팬들 입장에서는 기쁜 일이니까. 문어발이라고, 우려먹기라고 흥분하는 유저들도 분명 있겠지만, 흥분은 건강에 안 좋다. 싫으면 안 하면 그만. 여덟 번째 문어발의 또 다른 맛을 알고 싶은 유저들은 다음으로 진행하자.



▲ 뭐, 나름대로는 깔끔하지 않은가

이번 문어발은 어떤 맛일까?

기본적으로는 이제까지 등장했던 전차로 GO! 시리즈의 시스템을 그대로 계승하고 있다. 기차를 운전해서 제한 시간 안에 각 역에 도착하는 것으로 진행되는 이 시스템이야 플레이한 경험이 있는 유저들이라면 잘 알고 있을 테니, 굳이 설명이 필요하지는 않을 듯 하다. 시간 이외에도 여러 가지의 운전 실력에 따라서 당신에 대한 평가가 달라진다는 것을 명심하고 운전하도록 하자.

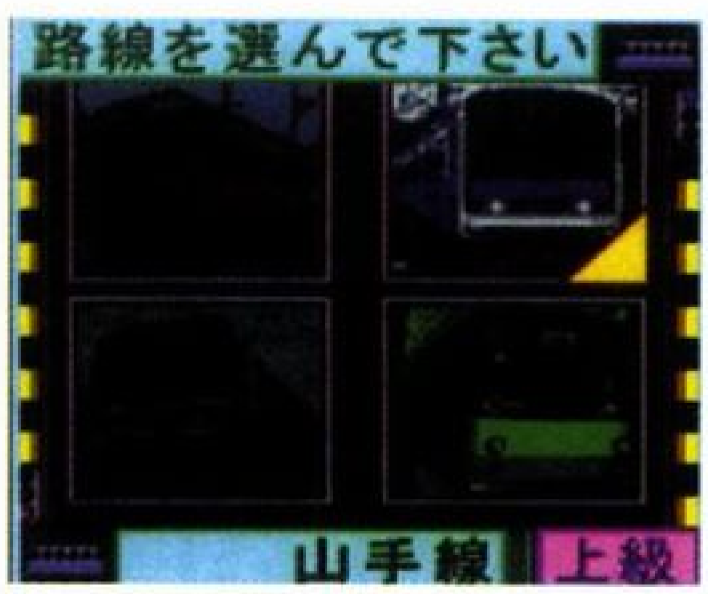


▲ 제한 시간의 준수 이외에도, 브레이크의 사용이나 신호 준수 등 여러 면에서 평가를 받게 된다

달릴 수 있는 코스는 모두 네 군데이다. 모두 일본에 실제로 존재하고 있는 노선들로, 노선상의 커브 하나까지도 상당히 잘 재현해 놓았다고 한다.

코스 일람표

노선명	난이도	구간
山陰本線	초급	가메가와~교토
東海道本線	상급	교토~오오사카
京兵東北線	상급	히나가와~요코하마
山手線	상급	시부야~토쿄



▲ 네 군데의 코스를 택할 수 있다

어, 양념까지 쳤네?

이 게임은 기본적으로 97년에 발매되었던 시리즈 첫 번째의 작품인 「전차로 GO!」를 기반으로 이식되고 있다. 하지만, 이번 이식작 만의 추가 요소도 삽입되어 있는데다가, 2편의 시스템 적인 요소를 적절하게 믹스해주어, 어느 기종으로 발매되었던 전차로 GO! 보다도 시스템에서의 완성도는 높다고 할 수 있다. 전차로 GO!의 완벽함 모습은 아마 이 GB용의 전차로 GO! 일 것이다.

추가 요소 하나! - 스탬프랠리 시스템

각 역에서의 정차 수준에 따라서 스탬프를 받는 시스템이 추가되었다. 스탬프는 네 가지 종류로 나뉘어 있기 때문에, 자기가 받은 스탬프를 보면 어느 정도의 실력으로 운행했는지를 알 수 있을 것이다. 또한 스탬프를 모음에 따라서 나타나는 추가요소가 있지 않을까 하는 생각도 든다.



▲ 어릴 적 놀이공원 등에서 받았던 빨간 스탬프가 생각난다

추가 요소 둘! - 0㎝ 정차 시스템

이는 2편에서부터 적용되는 시스템이다. 1편에서는 거리의 단위가 일정하게 미터(m)로 적용되었지만, 2편에서는 역의 정차권에 들어가면 거리의 단위가 ㎝로 바뀌기 때문에 훨씬 정확한 정차가 필요하게 되는 것이다. 유저에게 프레셔를 주는 시스템이라고나 할까?



▲ 보이는가? ㎝으로 바뀐 거리계가?

낯선 게임에서 포켓몬스터의 향기를 느꼈다





진 · 여신전생 데빌칠드런

제작사	아틀라스
장르	RPG
발매일	2000년 봄
발매가	가격 미정

시리즈의 역사도 오래 되었을 뿐 아니라, 우리 나라에서도 꾸준한 고정팬을 가지고 있는 여신전생 시리즈의 최신작이 GB로 등장한다. 이미 GB로 등장했던 「진 · 여신전생」도 뛰어난 수준의 작품성으로 많은 유저들에게 호평을 받은 바 있어서, GB로 등장하는 새로운 작품에 대한 유저들의 기대도도 상당하리라 보는데… GB오리지널로 발매되는 작품, 「진 · 여신전생 데빌칠드런」을 철저히 파헤쳐 보자.

포켓몬과 여신전생이 만났다!

이 게임에서 가장 특징적인 것은 기존의 여신전생에 포켓몬스터의 시스템을 적절히 결합했다는 것이다. 여신전생 시리즈의 팬들도 확보하면서 포켓몬스터의 게임성을 사랑하는 유저들까지 한 번에 잡겠다는 전략인 듯 한데…일단 게임의 특징을 간단하게 살펴보자. 포켓몬스터와의 유사점도 분명히 찾을 수 있겠지만, 그와는 비교도 되지 않을 정도로 오랜 역사를 가지고 있는 여신전생 시리즈이니 만큼, 무조건적인 따라하기 보다는 시스템 적인 참고라고 보는 것이 좋을 것이다.



▲ 그래픽은 꽤 깔끔한데

• 두 개의 버전으로 발매된다



이 게임은 「흑의 서」와 「적의 서」, 두 가지의 버전으로 발매된다. 버전에 따라서 각 악마들의 종류와 출현 빈도가 틀려지는 것은 물론 이벤트와 주인공까지 틀려지게 된다. 버전이 틀려도 기본적인 스토리는 똑같이 진행되는 포켓몬스터에 비하면 각 버전의 배리에이션을 훨씬 다양하게 준 면이라고 할 수 있겠다.

• 통신 기능을 지원한다

두 버전에서 출현하는 악마들이 틀린 만큼, 통신 기능을 지원하고 있다. 자신이 모은 악마와 친구가 모은 악마를 교환하거나 대전하는 것은 물론, 여신전생 시리즈의 특징적인 시스템인 악마 조합 역시 통신을 통해서 즐길 수 있다.



하지만 역시 여신전생

여기까지 읽고는 실망한 유저들도 있을 것이다. 제작자 측에서도 저 연령층을 겨냥하고 만든 게임이라고는 하지만, 너무 여신전생만의 고유한 분위기를 잃고 있지 않나 생각하는 유저들도 분명히 있을 것이다. 이제부터는 여신전생을 이어가는 고유한 시스템의 소개이다. 여신전생 시리즈를 기억하고 있는 유저들이라면, 이 게임이 여신전생 시리즈의 또 하나로 부족함이 없다는 것을 알 수 있을 것이다.



▲ 컴퓨터를 사용하고 있는 이 장면은 그래픽이 바뀌었어도 여전히 익숙

• 말로 해, 말로!

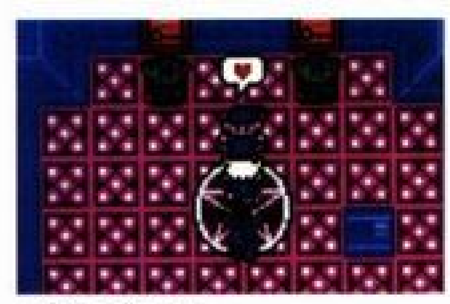
여신전생 시리즈의 특징적인 시스템으로 들 수 있는 것이 대화 시스템이다. 이 게임에서는 자신의 동료 악마들을 소환하여 싸우게 되는데, 이러한 동료 악마들은 이벤트 상으로도 얻을 수 있지만 전투에서의 대화로도 얻을 수 있다. 적과 싸우는 것만이 아닌 말로 풀어나가는 시스템, 신사적이라고 생각하지 않는가? 단, 각 몬스터마다의 생각이나 속성이 틀리기 때문에, 각 몬스터에게 잘 맞는 대화법을 찾는 것이 중요할 것이다.



▲ 일단은 말로 하자

• 말로 안되면 붙어 보자구!

여신전생 시리즈에서 빼 놓을 수 없는 시스템이 바로 이 합체 시스템. 두 가지의 악마를 합체시켜서 훨씬 강력한 악마로 만들어내는 것이 가능하다. 또한 합체가 아니고서는 만들어 낼 수 없는 악마들도 존재하니, 여러 가지의 합체를 시험해 보도록 하자.



▲ 물론 합체도 가능

주인공은 물론 두 명!

두 가지 버전으로 발매되는, 그리고 각각의 주인공을 가지는 이 게임의 두 주인공을 살펴보자. 이제까지 현실적인 터치로 일관했던 시리즈의 주인공들과는 달리, 꽤 귀여운 모습을 보여주는 것이 재미있다. 또한 각 주인공들은 자신만의 고유한 악마를 데리고 다니는데, 이들을 이용하게 되는 이벤트나 트랩 등도 분명히 있지 않을까?

• 카이 세츠나 (「흑의 서」 주인공)



하라주쿠 소학교 5학년. 냉정하고 멋지기는 하지만 애정문제에서는 약한 모습을 보인다 (고는 하지만 초딩인데……;). 생각 없이 일을 해 놓고 나중에 후회하는 경우가 많은 타입.

▶ 크…크라우드 나?



◀ 함께 행동하는 악마는 쿨. 어떻게 보면 꽉 막힌 듯한 성격이지만 실제로는 꽤 다정한 면모도 있는 악마

• 카나에 미라이 (「적의 서」 주인공)

하라주쿠 소학교 5학년. 공부와 스포츠 모두 만능인 우등모범아가씨. 너무 곧이 곧대로인 듯한 모습도 분명 보이지만, 의외로 악녀의 면모도 가지고 있다. 화가 나면 말보다 행동이 먼저. 조심하지 않으면 후회할지도.



▶ 함께 다니는 악마인 롤. 그리폰 (말의 형상을 하고 날개를 달고 있는 전설 속의 동물) 족으로, 프라이드가 강하고 콧대가 높다



액션



커스텀로보

■ 닌텐도 ■ 12월 3일 ■ 미정

자신만의 로봇을 만들어 대전한다는 컨셉으로 관심을 끌고 있는 커스텀로보의 발매일이 이제 코앞으로 다가왔다. 게임을 진행할수록 기체의 수가 증가하는 것 뿐 아니라, 게임 모드도 여러 가지로 변화하고 증가하는 것이 이 게임의 포인트. 깔끔한 캐릭터와 화면구성은 「아, 닌텐도구나!」하는 생각이 들 정도로 친근한 모습이다.

레이싱



탑기어 랠리 2

■ 켐코 ■ 12월 하순 ■ 6,980엔

N64에서 많은 인기를 끌었던 켐코의 레이싱게임, 탑기어랠리의 속편이 등장한다. 이번 작품이 가지는 가장 큰 특징이라면 하이레조 팩에 대응하여 멋진 그래픽을 보여준다는 것. 또한, 「코스 제네레이터」라는 새로운 시스템을 채용하고 있기 때문에 플레이 때마다 변하는 코스를 볼 수 있다. 「시렌64」가 나오기 전에 이 게임으로 자동 생성 트랙의 기쁨을 즐기라는 얘기인 듯.

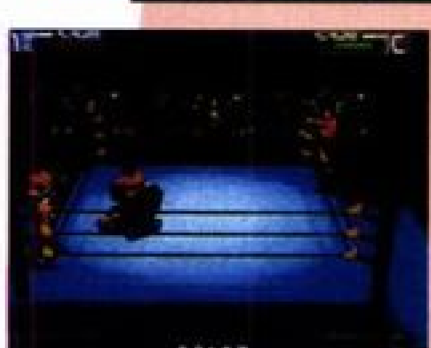


탑기어 하이퍼 바이크

■ 켐코 ■ 12월 하순 ■ 6,980엔

위와 같은 켐코의 신작이지만, 오토바이 레이싱을 소재로 하고 있다. 물론 이 쪽도 하이레조 팩에 대응하여 깨끗한 그래픽을 보여주는 것은 물론이요, 실제로 판매되고 있는 경주용 오토바이를 사용할 수 있다는 점이 그래픽 뿐 아니라 게임성 자체까지도 리얼하게 만들어준다. 게다가 게임 상에서는 이러 저러한 아이템을 써서 좀 더 쉽게 진행하는 것도 가능

스포츠



버추얼 프로레슬링 2 - 왕도계승

■ 아스믹 에스 엔터테인먼트 ■ 2000년 1월 ■ 미정

플레이스테이션용으로 발매되었던 「동경마인학원」, 「어프레이드 기어」 등으로 상당한 수준을 보여주었던 아스믹 에스 엔터테인먼트의 작품. 전편 역시 리얼함과 코믹함을 적절히 섞은 뛰어난 게임성을 보여주었으니, WWF나 WCW 시리즈의 리얼함에 왠지 모를 거부감을 느끼는 이들이라면 이 쪽을 즐겨보는 것도?



슈퍼 블랙배스 64

■ 스타피쉬 ■ 2000년 1월 ■ 6800엔

사진으로 봐서는 「겟배스」의 느낌이라구? 어허, 이 게임은 드캐의 전신인 새턴의 전신인 메가드라이브 시절에 이미 SFC용으로 발매되었던 낚시 시리즈이다. 플레이스테이션으로의 이식도 상당히 호평을 받은 만큼, 낚시팬 이라면 즐길 가치가 있는 게임. 진동팩에도 대응하니 리얼한 손맛도 느낄 수 있을 듯 하다.

기타



마리오파티2

■ 닌텐도 ■ 12월 17일 ■ 5800엔

N64의 가장 큰 매력 중 하나라면 물론 4인 대전이다. 물론 「스타폭스64」와 같이 우정파괴에 대한 역할을 하는 게임들도 있지만, 이렇게 플레이어간의 우정을 다지는 게임도 반드시 있게 마련. 오랜만에 만나는 친척들과 간단하게 한 게임 하는 것도 좋지 않을까? 고스톱보다는 우정건설에 훨씬 도움이 될 것이다. 물론 돈을 건다면 얘기가 틀려지지만…

GB RPG



마리의 아뜨리에GB - 잘부르그의 연금술사

에리의 아뜨리에GB - 잘부르그의 연금술사

■ 이미지니어 ■ 12월 10일 ■ 4,500엔

플레이스테이션과 세가새턴에서 많은 인기를 끌었던 롤플레잉 시리즈. 기본적으로는 플레이스테이션판의 리메이크지만, GB만의 오리지널 이벤트나 오리지널 캐릭터들도 준비되어 있다는 점이 강점. 게다가 게임의 성격 자체가 많은 시간을 투자하고 여러 가지 시도를 해 보아야 하는 종류이기에, 휴대용게임기의 컨셉에도 잘 맞는 작품이라고 볼 수 있다.

GB 시뮬레이션



더비스탈리온 목장

■ 미디어팩토리 ■ 2000년 겨울 예정 ■ 4,500엔

패밀리판이 처음 등장한 이래, 일본에서는 지속적인 인기를 끌고 있는 경마 시리즈. 경마에서 필요한 모든 요소를 게임에서 즐길 수 있도록 만든 시리즈였지만, 이번의 GB판은 이름에서도 알 수 있듯이 말의 육성에 초점을 맞추고 있다. 물론 육성한 데이터는 데이터 통신을 통해서 교환하는 것도 가능. 이만하면 포켓 몬스더비스타가 되는건가?

GB 슈팅



돌격! 파라파대

■ J 윙 ■ 12월 17일 ■ 4,500엔

일본에서는 상당한 인기를 끌고 있는 만화 시리즈 「돌격! 파라파대」의 캐릭터들이 등장하는 슈팅 게임. 게임 자체는 인베이더와 크게 틀리지 않지만, 스토리 모드를 클리어 해 나갈수록 생겨나는 미니게임들이나 캐릭터들이 등장하는 아이캐치 스타일의 비주얼 화면이 쏠쏠한 잔재미를 주는 게임이다. 그나저나 비주얼의 퀄리티가 상당하군.

GB 기타



몬스터팜 배틀카드 GB

■ 테크모 ■ 겨울 예정 ■ 3,980엔

플레이스테이션에서 많은 인기를 끌었던 몬스터팜이 GB에도 등장한다. 기획단계에서는 플레이어의 얼굴 표정에 따라서 나오는 몬스터가 변화하는 시스템을 택하려고 했다는 근거 없는 얘기도 있었지만, 결국은 카드배틀로 발매된다. 몬스터팜 최대의 특징인 몬스터 메이킹 시스템의 삭제는 아쉽지만, 테크모의 실력이라면 카드배틀로도 충분히 유저들의 호응을 얻어낼 수 있을 듯.



포켓쿠킹

■ J 윙 ■ 2000년 3월 ■ 4,800엔

여러 가지의 음식을 만들어가며 자신이 경영하는 음식점을 번성하게 하는 것이 목적인 게임. 어떻게 보면 플레이스테이션으로 발매되었던 「나의 요리」와 비슷한 느낌이지만, 게임의 구성은 GB라는 하드웨어에 맞게 훨씬 깔끔하고 단순하게 되어있다. 또한, 요즈음 GB 게임의 그래픽이야 컬러지원으로 상당한 수준까지 올라가 있지만, 이 게임의 그래픽은 그 안에서 눈에 띌 정도로 상당하다.



헐리우드 핀볼

■ 스타피시 ■ 12월 23일 ■ 3,980엔

영화의 도시, 헐리우드를 무대로 하는 약간은 이색적인 핀볼게임으로, 무엇보다 재미있는 것은 「조스」나 「로빈훗」등의 유명 영화를 소재로 한 핀볼판이 준비되어 있다는 것이다. 물론 보너스 점수를 받았을 때는 그 영화의 컨셉에 맞는 연출이 준비되어 있는 것도 특징.

■ N64 기획

N64에겐 두 가지 주변기기가 있다.
아무나 알고 있는 것, 그리고 아무나 알 수 없는 것

N64 보완계획, 이상 없음



불쌍하다, N64. 64비트의 빠른 CPU를 이용해서 최강의 그래픽을 보여준다는 말은 드캐의 등장으로 쏙 들어가 버린지 오래고, 소프트웨어 수급 면에 있어서도 플레이스테이션의 소프트웨어에 그 훨씬 전부터 밀리고 있었다. 결국 N64의 문제점이라면 드캐와 비교할 때의 상대적인 그래픽 열세, 그리고 소프트웨어 수급의 문제일 것이다.

역으로 이 두 가지만 해결된다면 어떨까? 분명 N64 역시 다른 어떤 하드웨어와 비교해도 뒤지지 않을 정도로 매력있는 하드웨어가 될 것이다. 자, 이제 차근차근 글을 읽어보자. N64에도 의외의 매력이 있다는 것을 알 수 있을 것이다.

〈글: 이우석 기자〉

드캐가 부럽지 않다, 하이레조팩!

하이레조팩에 대해서 알고 있는가? 영어의 High(높은)와 Resolution(해상도)을 일본식으로 합성한 이름답게, N64의 기본램을 늘려주는 램 확장기능으로 지원 게임의 해상도를 올려주는 주변기기이다. 발매 된지는 어느 정도 되었지만, 지원 소프트들의 부족과 가격 문제 때문에 아직까지는 많은 유저들에게 알려지지 않은 주변기기. 하지만, 발매 소프트는 계속하여 늘어나고 있는 추세인데다가 이 주변기기 하나로 N64 게임의 퀄리티는 완전히 틀려진다고 까지 말할 수 있기 때문에, N64를 가지고 있는 유저들이라면 한 번 정도는 주목할 필요가 있는 주변기기이다.



▲ 이렇게 생긴 녀석이올시다

하이레조팩? 메모리 확장팩?

현재 이 글을 쓰고 있는 시점은 11월 중순. 그래서 현 시점에서는 하이레조팩이라고 칭하고 있지만, 12월 10일을 기해서 이 상품의 이름은 메모리 확장팩으로 바뀐다는 것을 참고로 알아두자.





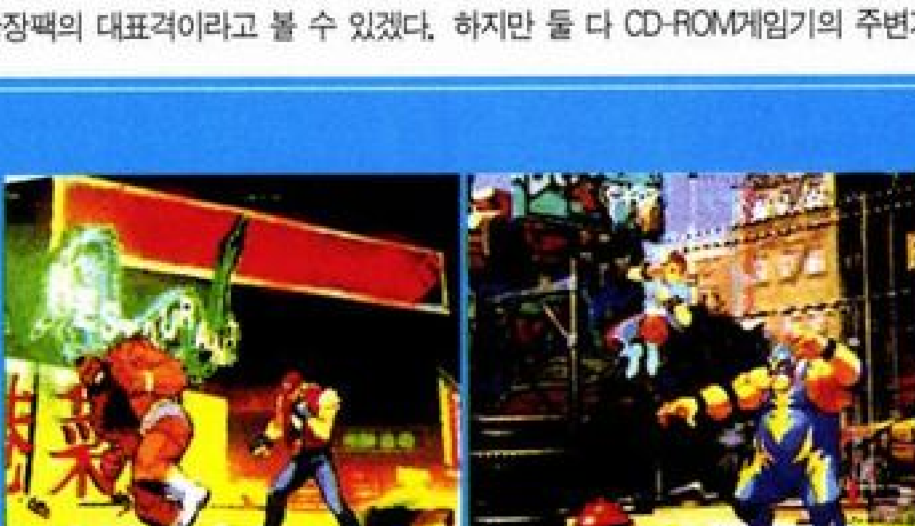
▲ 4메가 램팩은 게임 도중의 프레임 삭제와 Now Loading 모두를 없애주었다

분명 처음은 아니지만...

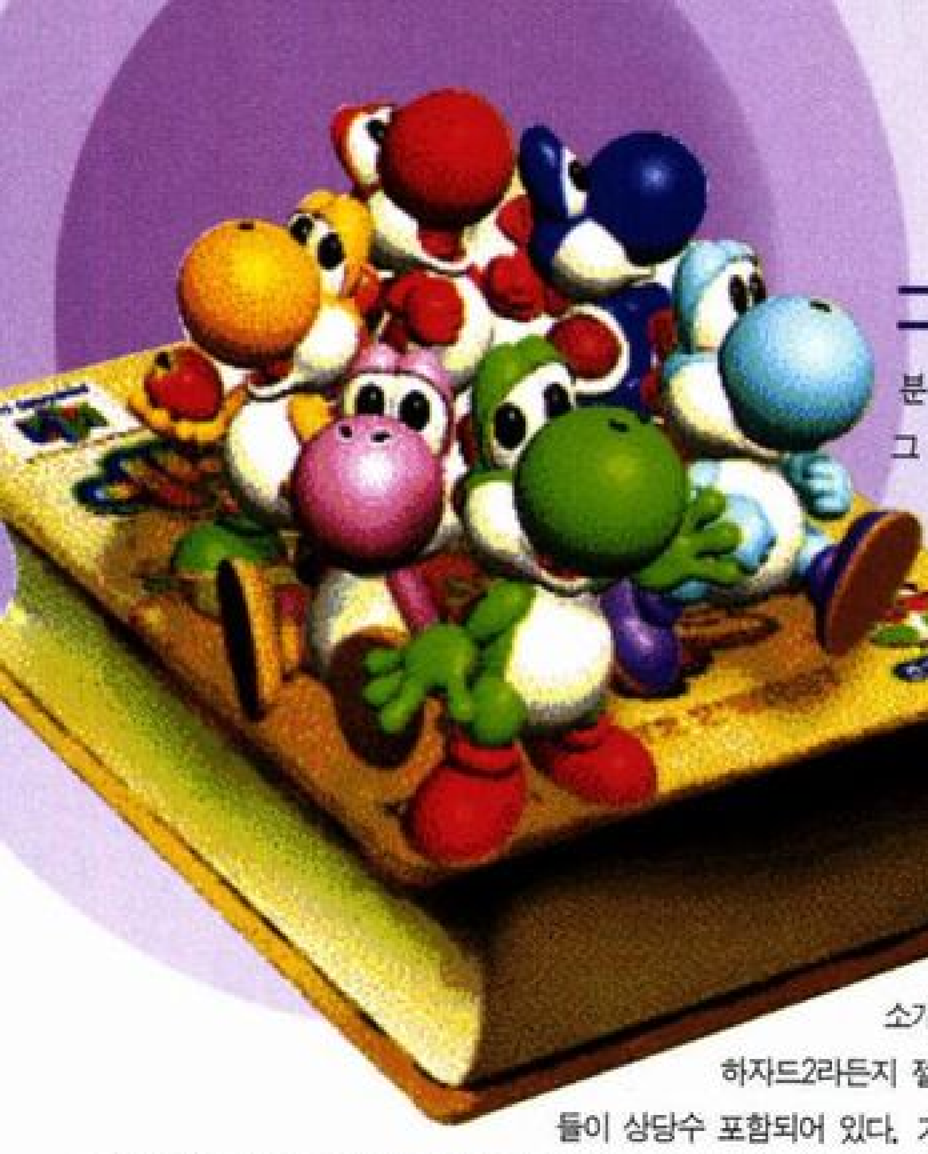
게임기에 달 수 있는 램 확장팩은 하이레조팩 이전에도 있었다. 대표적인 것이 PC엔진용으로 발매되었던 Super CD-ROM2카드. 0.5메가에 불과했던 PC엔진의 램 용량을 2.5메가까지 확장해주었던 이 카드는 PC엔진의 중반기 이후 필수적인 주변기기가 되었고, PC엔진과 이 카드의 통합 기기였던 Duo는 이후 PC엔진의 표준이 되어버렸다 (참고로 이후에 아케이드카드라고 하는 16메가 확장 램팩도 나왔지만, 이미 시대는 PC엔진을 버린 후였기 때문에 SNK에서의 이식작 몇 개와 매드스토커, 에메랄드 드래곤 정도의 게임만을 남기고 사라져버린다). 지금 유저들에게는 그다지 실감이 나지 않는 이야기겠지만, 당시만 하더라도 PC엔진 듀오의 인기는 상상을 초월할 정도였으니. 초기의 Super CD-ROM2카드는 단순히 게임상에서의 로딩 시간을 줄이는 정도로 밖에 쓰이지 않았다. 하지만 이 카드의 위력이 생각보다 뛰어나다는 것을 느낀 제작사들이 단순한 지원 게임이 아닌 전용 게임들을 제작하면서 점점 PC엔진의 표준 주변기기로 잡혀가게 된다. 다음으로는 많은 유저들이 기억하고 있을 새턴의 램 확장팩. 1메가, 4메가의 두 종류가 발매되었고, 주로 격투 게임 등을 지원하여 로딩 없는 게임의 세계를 보여주었다. 특히 캡콤에서 발매했던 4메가 램팩 전용 게임들은 CD-ROM게임의 새로운 가능성을 보여주었다고 말할 수 있을 정도로 대단한 퀄리티를 보여주면서 새턴의 말기를 화려하게 장식해 주었다. 이 두 가지가 이제까지 나온 램 확장팩의 대표격이라고 볼 수 있겠다. 하지만 둘 다 CD-ROM게임기의 주변기기로 발매되었기 때문에 그 나름대로의 한계를 가지고있었다는 것을 부정할 수 없다. 일단 CD-ROM에는 로딩이라는 문제가 걸려있기 때문에 램의 용량이 아무리 늘어나더라도 한번에 사용할 수 있는 워크램에는 한계가 있었고, 게임 자체의 퀄리티업 보다는 로딩시간의 단축에 더 신경을 써야했기 때문이다. 게다가 램 확장팩 자체가 따로 돈을 주고 구입해야 하는 주변기기이기 때문에 사용할 수 있는 유저층에는 한계가 있고, 제작사 측에서도 무조건 확장팩 전용으로 뛰어난 퀄리티를 즐길 수 있는 게임을 개발하는 것은 모험이었기 때문이다. 새턴의 1메가 램팩 지원 게임의 상당수가 램팩 없이도 즐길 수 있었던 게임들임을 생각해보자.

SNK 대 캡콤

상관은 없는 얘기지만, 재미로 짚고 넘어가 보자. 혹자들은 새턴용 1메가 램팩은 SNK에서, 그리고 4메가 램팩은 캡콤에서 개발한 것으로 알고 있는데, 실상 두 가지 모두 세가에서 개발한 것이다. 그런데 왜 4메가 지원 게임은 캡콤에만 있느냐구? 여기에는 두 가지 설이 있다. 한 가지는 4메가 램팩으로 캡콤이 처음 만들어낸 「X-MEN 대 스파」에 질려버린 SNK의 자진납세라는 얘기가 있고, 또 하나는 숙적이 먼저 사용한 4메가 램팩을 사용한다는 것은 자존심 문제였기 때문에 1메가 램팩을 고집했다는 이야기이다. 뭐, 진실이야 알 수 없는 얘기지만, SNK 대 캡콤은 이때도 있었다는 얘기.



리얼파이트로 피 튀기며 싸우려 했으나, 청소년 보호 여론에 깨끗하게 승복하고 전투욕을 게임으로 승화시켰다



그런데 왜 이제까지는...?

분명 뛰어난 주변기기인 하이레조팩이지만, 이제까지 국내의 유저들에게는 그다지 주목받지 못한 것도 사실이다. 그 이유는 크게 두 가지로 볼 수 있다. 먼저 지원 소프트웨어의 부족. 상당히 많은 지원 소프트가 발매되고 있는 미국의 실정에 비해 일본에서는 아직까지 지원 소프트웨어가 거의 없는 실정이고, 일본의 영향을 절대적으로 받고 있는 우리 나라의 실정에서도 지원 소프트웨어를 찾기는 힘들었기 때문이다. 또한 가격 문제도 일조를 했다. 미주 등지에서 수입되는 물량도 어느 정도 있었지만 용산 등지에 하이레조팩이 풀린 것은 일본에서 발매되었던 지난 9월 이후였고, 2,800엔이라는 가격에도 불구하고 국내 수입업자들의 지나친 올려 받기 때문에 지원소프트웨어도 얼마 없는 주변기기를 굳이 비싼 가격에 구입하려는 유저들은 드물었다. 하지만 이제 상황은 틀려지고 있다. 일본에서도 미주 등지의 지원 소프트웨어들이 일본판으로의 이식을 끝내고 상당수 발매되고 있는 실정이고, 일본의 제작사들도 하이레조팩의 활용에 서서히 눈을 돌리고 있는 실정이다 (자세한 지원 소프트들의 목록이나 소개는 아래에서 따로 하도록 한다). 이 가운데는 바이오 하자드2라든지 젤다의 전설 외전, 동키콩64, 퍼펙트 다크 등의 기대작들이 상당수 포함되어 있다. 가격 문제 역시 어느 정도 해결을 보고 있는 실정이다. 일단 발매 초기에 비해서 업자들의 올려받기도 상당히 줄어들고 있는데다가, 우리의 마지막 호프인 대만 업자들 역시 자체적으로 하이레조팩을 개발했다. 가격은 훨씬 싸지만 기본적인 고해상도 게임의 지원에서는 전혀 차이가 없다고 하며, 닌텐도 제품에 비해서 열에 대한 안정성과 내구성은 훨씬 뛰어나다고 하니 주머니 사정이 여의치 않은 유저들은 이 쪽을 생각해보는 것도 괜찮으리라 본다.



▲ N64판 바이오 하자드2의 아름다운 그래픽은 그냥 나온 것이 아니다



▲ 이런 컴을 가진 사람에게 4메가 정도는 우스울 뿐

문제점은 하나도 없다는 얘길까?

물론 어떻게 보면 아직까지 유저들을 끌어들일 수 있을 만한 강력한 지원 소프트가 없다는 것이 문제이다. 지원되는 게임들도 그다지 많지 않은데다가, 많은 수의 지원 게임들이 PC에서 이미 발매되었던 타이틀들이기 때문에 상대적으로 하이레조팩에 지원한다는 메리트가 줄어들 수도 있는 것이 사실이다. 하지만 이는 PC를 가지고 있는, 그것도 PentiumⅡ에 VoodooⅡ 이상의 상당한 고사양을 가지고 있는 유저들에게나 해당되는 일이라고 생각한다면, N64만을 가지고 있는 일반적인 게이머들에게는 상당히 유용한 물건이 될 것이다. 또한 하드웨어적인 문제도 하나 있는데, 다름 아닌 발열 문제이다. 기기 자체의 문제 때문인지 발열량이 상당해서 가끔씩은 게임기를 만질 수 없을 정도로 뜨거워진다는 문제가 있다. 물론 지나치게 장시간 플레이 하지만 않으면 이러한 문제는 없으니 크게 걱정하지 않아도 될 듯 하지만, 여전히 뭔가 찜찜한 것은 사실이다 (오죽하면 하이레조팩의 설명서에도 고열에 조심하라는 이야기가 쓰여 있을 정도이니 말이다).

하이레조팩, 결론적으로는?

하이레조팩이야말로 N64유저라면 당연히 가지고 있어야할 주변기기이다. 단 몇 만원으로 이제까지와는 전혀 틀린 그래픽으로, 마치 새 게임기를 구입한 것과 같은 느낌을 받을 수 있다면 꽤 괜찮지 않은가? 지원 소프트들도 하나 둘씩 등장하고 있고, 동키콩64를 시작으로 전용 소프트웨어들도 슬슬 등장할 움직임이다.



N64에도 백업 기기가 있단 말이다!

많은 유저들이 N64를 꺼리는 이유는 다름 아닌 고가의 소프트웨어. 특히 드캐의 발매 이후로 최고의 기종이라는 자리에서 밀려난 다음부터는 「같은 정품을 사용하느니 N64보다는 드캐를 쓰겠네」하는 유저들이 점차 늘어가고 있는 것이 현실이다. 하지만, 뭔가 모르시는 말씀. 그리 홍보가 되지 않아서 그렇지 N64에도 분명 백업 기기가 있고, 플레이스테이션용의 서민 CD와는 비교가 불가할 정도로 많은 이점을 가지고 있다. 초기 구입 가격이 약간 비싸기는 하지만, 한 번 구입해 놓으면 거의 추가 비용 없이 즐길 수 있다는 것 만 하더라도 어디란 말인가. 이러한 N64용 백업 기기 중에서도 가장 널리 사용되고 있는 것이 바로 닥터V 주니어(이하 주니어)이다. 닥터V64나 Z64와 같은 백업 기기들의 경우 저장매체까지 통합된 형태였기 때문에 가격이 비싸졌지만, 주니어의 경우는 컴퓨터에서 롬을 다운 받아서 플레이할 수 있기 때문에 매체를 내장할 필요가 없어서 그만큼 저렴하게 사용할 수 있다. 게다가 얼마 전 512메가의 대용량 버전이 출시되었기 때문에 「오우거배틀64」나 바이오 하자드2와 같은 대용량 게임들도 문제없이 플레이할 수 있게 되었다. 대용량 버전의 주니어 출시를 기념해서, 전반적인 주니어의 사용법이나 주의 사항을 한 번에 돌아볼 수 있는 시간을 가져보자.



▲ 깔끔 N64를 불량 N64로 만들어주는 문제의 기기

일제 하이레조팩과 대만산 하이레조팩, 어느 쪽이 나을까?

최근 가격이 비싼 일제 하이레조팩에 대한 대안으로 대만산 하이레조팩이 떠오르고 있다. 일단 가격면에서는 거의 절반 수준으로 저렴하다는 것이 가장 큰 매력이지만 적지 않은 유저들이 대만산이라는 이유 하나만으로 고개를 가우뚱하지 않을까 싶지만, 두 개의 하이레조팩을 나란히 놓고 시험해본 결과, 게임에서는 전혀 차이를 느낄 수 없었다. 게다가 대만산의 경우는 자체적으로 방열판을 달아놓았기 때문에, 발열량에 있어서는 오히려 일본산보다도 적다는 느낌이다.

역시 정품이라고 생각하는 유저들이라면 일본산을, 조금이라도 저렴한 가격을 원하는 유저들이라면 대만산을 권하는 것이 지금까지의 일반적인 조언이었지만, 하이레조팩의 경우는 구할 수만 있다면 대만산을 구하는 것을 권하고 싶다. 기본 기능에서 아무 차이가 없고, 가격은 저렴한데다가 플러스 요소까지 있으니 말이다. 단, 대만산 하이레조팩에는 원래 닌64에 들어있는 램팩인 터미네이터팩을 뺄 수 있는 주걱(?)이 없다. 열쇠나 커터 등을 사용해서 뒷 부분의 걸리는 곳을 들어 올리면 쉽게 뺄 수 있을 것이니 걱정은 하지 말자.

이제는 512메가까지 문제없다


오우거배틀64가 문제없이 돌아간단 말이다!

98년 10월, 「젤다의 전설 - 시간의 오카리나」가 그때까지의 최고 용량이었던 128메가의 벽을 넘어서 256메가라는 대용량으로 등장했고, 각종 백업 기기들도 256메가 이상의 대용량을 지원할 수 있도록 업그레이드되었다. 그로부터 1년이 약간 못 된 지난 9월, 퀘스트사의 대작 롤플레잉 게임인 오우거배틀64가 320메가로 등장했고, 이 이후에도 256메가 이상의 게임들이 기획 중이다. 이에 닥터V시리즈를 처음 개발한 홍콩의 Bung사는 현재까지 기획 중인 최고 용량의 롬까지도 모두 지원할 수 있는 512메가 버전의 주니어를 발매했다. 사실 이들이 처음 내 놓은 기종은 닥터V64였지만, 주니어 쪽이 인기나 실용성 등 모든 면에서 우위를 차지하면서 인기를 끌고 있기 때문인지 먼저 업그레이드 된 것이다. 현재 512메가 버전 주니어의 진가를 발휘할 수 있게 해 주는 256메가 이상의 대용량 게임은 「레지던트이블2」와 「오우거배틀64」가 있는데 두 게임 모두 이상 없이 실행이 가능하다. 지금 당장은 단 두 개의 게임만이 지원하고 있지만 「마리오RPG2」라든지 「별의 커비64」, 「마더3」등과 같은 64DD 지원 예정 게임들이 속속 카트리지로 매체를 변경하고 있는데다가 전반적인 N64 게임들이 고용량 사용 추세로 가고 있으므로, 512메가 버전은 그 나름대로의 역할을 톡톡히 해 낼 것이다. 무엇보다 현재 기존의 256메가 버전은 단종된 상태, 새로 구입하려는 유저들에게는 선택의 여지가 없다.



N64의 백업기기는 어떻게 사용하는가?



일단 여기서는 가장 많이 쓰이고 있는 주니어를 기준으로 설명하기로 한다. 고가형의 닥터V64를 사용하게 되는 경우는, 아래에서 말하는 사항 중에서 PC에서의 롬 덤프는 빼고 생각하면 된다. 물론 CD64나 Z64 등 이외의 백업 기기를 사용하는 경우에도 마찬가지이다.

▶ 1. 게임은 어떻게 구하는가?

게임의 경우는 간단하게 구할 수 있다. 인터넷 검색 엔진인 야후(www.yahoo.com)나 알타비스타(www.altavista.com)의 검색 창에서 n64 rom이라고 입력한 다음에 검색해보면 꽤 많은 사이트들에서 N64용 롬을 찾을 수 있을 것이다. 아니면 국내의 대형 통신망에 있는 에뮬레이터 관련 포럼이나 동호회에서도 구할 수 있으므로 참조하기 바란다. 롬을 다운 받는데는 꽤 많은 시간이 걸리므로, 게임방에서 다운 받은 다음에 CD로 굽든지 아예 하드를 떼어가는 방법을 권한다.

▶ 2. 받은 다음에는 어떻게 실행하나?

게임을 다운 받았다면 다음은 닥터 주니어로 전송하여 실행해야 한다. 이 경우 닥터 주니어는 컴퓨터와 전용 케이블로 연결되어 있어야 하고, 전송용 유틸이 있어야 한다. 물론 컴퓨터와 N64의 세팅 등도 조금씩 바꾸어줘야 하지만, 이는 나중에 하나로 모아서 설명하도록 하며, 전송 유틸은 인터넷상에서 「http://www.dextrose.com/dx_section_b2t.htm」로 들어간 다음에, 「V64 jr. Tool 2.0」이라는 프로그램을 받아서 사용하는 것이 가장 좋다. 만약 전송 에러가 발생하는 경우에는 「Bungload」나 「Jrsend」혹은 「Elim」과 같은 도스용 유틸을 사용하면 무리 없이 로드 할 수 있을 것이다 (컴 사양에 따라서 실행되지 않는 프로그램들이 있는 경우도 있으니 가능하면 네 개의 프로그램을 다 받아두는 것이 좋다). 이와 같은 방법으로 간단하게 N64게임을 백업 기기로 실행할 수 있다. 백업 기기를 사용하면서 생길 수 있는 궁금증이나 문제점에 대해서는 아래의 질문과 답변을 참조하도록 하자.

http://www.dextrose.com/

N64 백업 기기를 사용하는 유저들이라면 반드시 알아두어야 할 사이트이다. 게임 롬 파일은 올라오지 않지만, 그 이외의 것은 모두 올라온다고 봐도 될 정도로 N64 백업 기기에 관해서는 최고의 내용을 자랑하고 있다. 기본적인 롬 패치 파일들은 물론, 롬 파일 전송용 유틸에다가 시스템 바이오스, 세이브 데이터 등의 많은 자료들이 있는 곳. 위의 어드레스만으로는 접속이 안 되는 경우도 있으므로, 접속할 때는 위의 전송 유틸 설명에 써 놓은 어드레스로 접속하는 것이 좋을 것이다.

흥, 또 다른 이점도 있지롱~~


◀▲ CG 무비까지도 완벽하게 재현되어 있다

주니어를 사용하면서 얻을 수 있는 이점은 여러 가지이다. 그 중 무엇보다 큰 이점은 단연 플레이하고 싶은 게임을 쉽게 받아서 즐길 수 있다는 것이 아닐까 한다. 단순히 게임을 싸게 구할 수 있다는 이점 뿐이 아니다. 우리 나라에서 쉽게 구할 수 없는 미국 게임들이나 이제는 팩을 구하고 싶어도 쉽게 구할 수 없는 게임들 역시 다운로드 받아서 플레이 할 수 있는 것이다. 특히 11월 20일 경에는 12월에 발매 예정이었던 레지던트이블2의 롬까지 떠서 많은 유저들의 감탄을 사기도 했다. 말 그대로 돈이 있어도 구하기 힘든 게임들도 구해서 플레이 할 수 있다는 얘기. 게다가 이번 11월에는 유저들의 지속적인 기대를 얻고 있던 많은 타이틀들이 릴리즈 되었다. 그 중에서도 가히 Big 3라고 할 수 있는 세 타이틀을 간단하게 살펴보자.

▶ 레지던트이블2 (미국판 바이오 하자드2: Resident Evil2)

이번 11월의 릴리즈 게임 중 단연 유저들의 관심을 사고 있는 게임이다. N64 최초로 512메가라는 대용량을 사용한 것은 물론, 플레이스테이션판에서 볼 수 있었던 무비와 음성까지도 완벽하게 재현하고 있다. 발매 전의 많은 리뷰에서 「최고」라는 평가를 내렸을 때 솔직히 어느 정도 의구심도 들었지만, 막상 발매된 버전은 더할 나위 없이 완벽한 수준.


▲ 역시나 깔끔한 그래픽

이 게임의 특징을 간략하게 살펴보면, 일단 하이레조팩 대응을 들 수 있다. 위에서 소개한 하이레조팩에 완벽하게 대응해서, 이제까지 플레이스테이션판의 그래픽에 익숙해져있던 유저들이라면 깜짝 놀랄 정도로 깔끔한 그래픽을 보여준다. 처음 이 게임을 돌리던 순간 모두 모여서 「이거 드캐판이야?」라고 말할 정도로 그래픽 면에서는 극상. 물론 일반 N64에서도 나쁘지 않은 그래픽을 보여주지만, 일단 하이레조팩 대응으로 플레이한 다음이라면 일반 버전에는 눈도 가지 않을 것이다.

또한 플레이스테이션판에 현저하게 줄어든, 아니 없어진 로딩 역시 장점으로 들 수 있겠다. 물론 게임 자체의 특성상 문을 열고 들어가는 시간은 거의 비슷하지만, 문 열기 시간 전후의 로딩은 없기 때문에 실질적인 게임의 진행은 훨씬 스피디해진 것을 느낄 수 있을 것이다. 드림캐스트판이 발매된다고 하더라도 이 부분만은 닌64를 절대로 따라올 수 없지 않을까 한다.

게임의 내용은 말 할 필요도 없이 완벽 이식이다. 처음 시작할 때 레온과 클레어 중 한 명을 골라서 플레이할 수 있어서 세이브 데이터를 가지고 이(裏)시나리오를 즐기는 일도 당연히 가능할 것으로 보인다. 결국 레지던트이블2의 가장 큰 특징인 재핑 시스템까지 완벽하게 지원하는 것이다.



▲ 스타크래프트64의 타이틀화면



▲ 도…동영상이다!



▲ 브루드워의 캠페인을 볼 수 있다.

▶ 스타크래프트64 (StarCraft64)



마감이 한창인 지금도 맞은 편의 컴퓨터에서는 「Good Day, Commander!」라는 소리가 들릴 정도로 여전히 인기를 끌고 있는 「스타크래프트」. (적어도 우리 나라에서는) 98년 이후의 게임계를 주름잡고 있다고 해도 과언이 아닌 이 게임이 N64로도 등장했다. 이미 몇 번의 특보로 많은 유저들에게 익숙해져 있는 타이틀이지만, 일본에서는 워낙 이 게임의 인기가 바닥인 관계로 유저들이 쉽게 접할 수 있는 일본판의 발매까지는 약간 시간이 걸리지 않을까 한다. 결국 일반적으로 N64를 사용하는 우리 나라의 유저들이 직접 손으로 맛보려면 앞으로 최소한 몇 달은 더 기다려야 할 것이라는 이야기. 하지만 백업기기를 사용하는 유저들이라면 지금이라도 당장 스타크래프트64를 즐길 수 있다. 얼마 전 미국에서 발매된 스타크래프트의 롬이 덤프 되었기 때문.

전반적인 게임의 구성은, 일단 스타크래프트와 브루드워 두 개를 합쳐놓은 형태이다. 각 버전에서 등장하는 유니트들은 당삼이요, 전 버전에서 즐길 수 있는 캠페인들까지 완벽하게 재현되어 있다. 거기에 N64만의 오리지널 모드가 추가되어 있어서 PC판을 지겹고 지겨울 때 까지 플레이한 유저들이라도 꽤 호기심이 갈 만한 구성으로 되어있다. 그래픽은 물론 저해상도이지만, 큰 TV화면에서 즐길 수 있다는 점을 생각한다면 저해상도 그래픽이라는 점도 그다지 마이너스 요인이 되지는 않을 듯 하다. 실제로 TV화면에 컴퓨터를 연결해서 보면 N64에 비해서 그다지 나은 퍼포먼스를 보이지는 않는다 (단 유니트들의 크기가 작은 만큼 외곽선의 계단 현상은 꽤 두드러지므로, 가능하면 S단자나 그 이상을 사용하기를 권장한다). 일단 이식도는 상당하다. PC판의 스타크래프트와 브루드워를 합친 용량이 1000메가 정도라고 가정하자 (CD 두 장으로 발매되어있다). 이에 비해 N64판은 단 32메가로 PC판의 모든 유니트와 이벤트들을 재현하고 있다 (물론 음성 삭제는 너무 당연하지만…). 게다가 오리지널의 오프닝 동영상도 있는데다가 맵도 PC판에서 인기를 끌었던 거의 모든 맵이 재현되어 있다. 조작감에 있어서는 뭐라고 말하기가 힘들다. 분명 PC판과 틀린 조작계를 가지는 것은 사실이지만, 약간만 연습한다면 PC판에 부럽지 않을 정도로 섬세한 조작이 가능하니까. 물론 단축키의 상당수가 삭제되어 있지만 (예를 들면 스페이스 키나 부대지정 키 등) 일부 유니트들의 자동조작 등으로 이러한 단점 중의 상당수가 커버되고 있다.



▲ 화면으로만 보기에는 똑같지만…



▲ 유니트와 건물을 볼 수 있는 추가 요소도 있다

일단 N64로 스타를 즐길 수 있다는데 의의를 두어야 할 게임이 아닌가 싶다. 개인적으로는 이식도면에서 후한 점수를 주고있지만, 역시 N64라는 플랫폼의 특성에 최대한 맞도록 이식이 잘 되었다는 것 뿐이지 게임성 자체가 PC판과 동일하다는 것은 아니다. 어떻게 보면 PC판 스타크래프트의 틀만 가져 온 또 하나의 독자적인 게임이라고 생각 할 수도 있을 것이다.

▶ 탐 클랜시의 레인보우 식스 (Tom Clancy's Rainbow Six)



▲ 이 화면을 이제 TV에서도 볼 수 있다구?

역시 PC에서 엄청난 인기를 끌었던 전략 액션 게임이다. 한때 스타크래프트와 맞먹을 정도의 인기를 끌었던 게임으로, 아직도 많은 유저들이 즐겨하고 있는 게임. 최근에는 속편인 「로그스피어」가 발매되어 다시 한 번 인기를 얻고 있다.

비슷한 시기에 플레이스테이션판도 등장했지만, 그 퀄리티에 있어서는 비교할 수도 없을 정도. N64의 매력인 깔끔한 폴리곤 그래픽은 물론 아날로그 스틱을 사용하는 조작감까지 플레이스테이션과는 비교도 할 수 없을 정도이다. 물론 레인보우 식스의 매력은 그래픽과 조작감만이 아니다. 오히려 전략을 세우고 대원 하나 하나를 배치하는 작업이 레인보우 식스의 백미라고 할 수 있을텐데, 이러한 작전 전의 전략과 준비 과정 역시 완벽하게 재현되어 있다.





▲ 배치도 잊지 말자!



▲ 동료들의 스테이터스 화면이다





닥터V 주니어, 이 점이 궁금하다



다음은 닥터V 주니어를 사용하면서 생길 수 있는 궁금증, 내지는 전반적으로 N64 백업 기기를 사용하면서 꼭 알아두어야 할 몇 가지의 사항을 질문과 답변 형식으로 만들어 놓은 것이다. 참고해보도록 하자.

Q 컴퓨터에서 전송이 안 되는데 어떻게 해야 하나요?

A 전송이 안 되는 경우에는 처음 컴퓨터를 켜신 다음에 CMOS SETUP 메뉴로 들어가 보세요 (일반적으로 처음 전원을 켠 다음에 Del키를 누르시면 됩니다). 여기서 Parreral 이라고 되어 있는 부분의 옵션을 EPP로 맞춘 다음에 전송 유틸을 실행하시면 됩니다. 간혹 EPP 모드를 지원하지 않는 컴퓨터가 있는데, 이러한 경우는 도스용 유틸리티인 Elim을 사용하시면 됩니다. 단, EPP를 지원하지 않는 컴퓨터에서는 속도가 상당히 느려진다는 것이 단점이겠죠.

Q 부팅팩이라는게 뭐죠?

A 부팅팩이란 백업 기기를 사용하기 위해 필요한 정품 팩입니다. 이러한 부팅팩은, 뒤에서 다시 설명 드리겠지만, 프로텍트 등이 걸려있지 않고, 자체 램 안에 세이브가 가능한 초기 버전의 몇 몇 팩들이 유용하게 쓰입니다. 마리오64라든지 웨이브레이서가 가장 적당하다고 하는군요.

Q 세이브가 잘 안 되는데요?

A 세이브가 안 되는 경우에는 크게 두 가지의 원인이 있습니다. 먼저 세이브 기기가 없는 경우이죠. N64게임에서 제대로 세이브를 하려면 DS1과 DX256이라는 두 가지의 세이브 램팩이 있어야만 편하게 세이브할 수 있습니다. DS1의 경우는 주로 대용량의 데이터 세이브에 쓰이고, DX256은 작은 용량의 데이터를 세이브하는데 쓰인다고 보시면 쉽겠네요. 특히 요즘에는 게임들의 데이터 용량이 점점 커져가고 있는 상황이라, 이전에는 그다지 필요 없었던 DS1에 대한 필요가 점차 커지고 있습니다. 또 하나의 원인은 게임 롬 자체에 세이브 락이 걸려있는 경우입니다. 아래에서도 나올 문제이지만, N64 백업머신 자체는 불법이라고 할 수 없습니다. 하지만 롬 파일의 내용 자체에 대한 저작권은 닌텐도에서 가지는 것이기 때문에, 닌텐도 측에서는 가능하면 백업 기기에서 사용할 수 없도록 하는 것이 좋겠죠? 그렇기 때문에 가끔 락이 걸려있는 게임들이 나오는 경우가 있습니다. 하지만 대부분의 게임들은 패치가 나와 있는 상태이니, 대부분의 롬에서 세이브가 안 되는 경우라면 롬을 잘못 받으셨을 확률이 높습니다. 다시 한 번 받아보시거나 위에서 말씀드린 Dextrose의 페이지에서 패치를 받도록 하세요.

Q 전원을 끄면 어떻게 되나요?

A 당연히 전원을 끄면 안에 세이브 된 내용들이 날아가 버립니다. 롬을 다시 받는 거야 그리 큰 문제가 아니지만, 게임 도중의 세이브가 날아가 버린다면 정말 큰 일이겠죠? 일반적으로 별도의 전원 어댑터를 사용하기도 하지만, 가능하면 주니어에 있는 건전지 삽입구에 건전지를 끼워놓고 사용하시는 것이 좋습니다.

Q 이거 혹시 불법 기기는 아닌가요?

A 반반입니다. 현재 N64용의 백업 기기 자체는 합법적으로 판매되고 있습니다. 국제 소송에서도 닌텐도 측에게 이겼을 정도이니까요. 하지만 롬 파일의 다운로드와 이를 게임용으로 사용하는 것은 애매한 문제입니다. 분명히 불법이기는 하지만, 지속적으로 사용하는 개념이 아니라 잠시 샘플용으로 사용하는 것이라면 저작권법에 저촉되지는 않는다고 알고 있습니다. 결국, 가능하면 받아서 플레이하신 뒤에는 빨리 빨리 지워버릴 수 있도록 노력하세요.



주니어를 구입하려면?

국내에서 가장 문제가 되는 것이 바로 이 구입 부분이다. 제품 자체가 간단한 구조로 되어 있는 것도 아닌데다가, 대부분의 수입업자들에게는 아직 많은 시장을 차지하고 있는 플레이스테이션쪽이 훨씬 많은 이윤을 줄 수 있기 때문에 수입이 거의 없는 실정이다. 게다가 수입업자 측이나 판매자 측에서 PC와 게임기 하드웨어 양쪽에 대한 지식을 가지고 있어야 하기 때문에, 가끔 몇 개씩 수입되는 물량이 있다고 하더라도 용산 등지에서는 거의 찾아볼 수가 없다. 인터넷을 통해서 구입하는 방법도 있지만, 관세 등의 문제가 있는데다가 사후 서비스 문제까지 있어서 그리 추천하고 싶지는 않다. 영어 실력이 어느 정도 되고 하드웨어에도 지식을 가지고 있는 유저들이라면 모를까, 그렇지 않으면 배보다 배꼽이 더 크다는 사실을 느끼게 될 것이다. 구입하고 싶은 유저들이라면 차라리 우리 나라의 개인 수입상을 택하는 것이 좋을 것이다. 몇몇 개인 수입상들의 경우는 이미 주니어를 제작한 Bung 사에서도 인정을 받을 정도로 뛰어난 일 처리 능력과 유저 서비스를 보여주고 있는데다가, 현지에서 구입하는 것과 그다지 큰 차이가 없을 정도로 저렴한 가격에 판매하고 있기 때문이다 (실제로 얼마 전까지 EPP 모드만을 지원하던 닥터주니어의 롬 전송 프로그램이 거의 모든 컴퓨터에서 지원하는 ECP모드까지 지원하게 된 데에는 아래에서 소개하는 우리 나라 수입상의 역할이 컸다고 한다). 또한 구입이 아니더라도 기기 전반에 대해서 자세한 상담도 해 주고 있으니, 주니어를 구입하고 싶다거나 N64의 백업기기에 대해서 궁금한 점이 있는 사람은 「ultigame@nownuri.net」으로 문의해보기 바란다. 전화번호는 02)745-5101(네오톤 테크놀러지)이며 기기에 문제가 있을 경우는 구입 후 6개월 안에 무상 수리와 교환이 가능하다고 한다.

기획을 끝내면서

솔직히 약간은 망설여지는 기획이기도 했다. 과연 드림캐스트 한 대 정도의 가격인 N64 백업 기기가 얼마나 많은 유저들에게 호감을 줄 수 있을지, 어차피 일부 기종의 유저들에게는 페이지 낭비라는 이야기까지 듣는 N64 코너에서, 정품 소프트만을 구입하는 유저들에 대해 또 다른 페이지 낭비를 하고 있는 것이 아닐지 말이다. 하지만 생각해보자. 과연 우리 나라 시장에 정품만 있었다면 「툼레이더 크라이시스」가 그토록 많은 유저들에게 인기를 얻을 수 있었을까? 아니, 플레이스테이션의 위상이 지금만큼 올라갈 수 있었을까? 그리고 이를 반대로 생각해보자. N64의 경우는 대부분의 유저들이 정품 소프트웨어만을 사용할 수밖에 없는 환경에 있기 때문에 필요 이상으로 평가 절하되고 있는 것은 아닌지 말이다. 분명 N64에도 깜짝 놀랄 정도의 훌륭한 게임들이 있지만, 몇 몇 개의 소프트웨어만을 플레이해보고는 너무 쉽게 포기하지 않았을까? 아니, 대부분 손 대볼 엄두조차 못 냈던 것이 아닐까? 이제는 좀 더 다양한 닌텐도 게임들을 접해보자. 특히 미국에서 많은 인기를 끌고 있는 기기니 만큼, 우리가 일반적으로 접할 수 있는 일본 게임들과는 또 다른 대륙적인 맛을 느낄 수 있는 미주나 유럽의 게임들도 많다 (혹자는 '게임이라는 저질스런 표현을 사용하기도 하지만…). 게다가 닌텐도 특유의 아기자기한 맛이 담겨 있는 게임들도 많고, 플레이스테이션이나 드림캐스트와는 또 다른 N64의 아날로그 스틱 조작감도 좋다. 조금만 N64를 따스한 눈으로 바라보자. 연말에 돈 좀 모아서, 사랑하는 N64에게 업그레이드의 기쁨을 주자.

이번호부터 N64를 담당하게 된 율키입니다. 이름의 유래나 제가 어떤 사람인가 등등의 자세한 소개는 다음달에 하기로 하구요, 일단 이번달에는 「두근두근 구구리얼」에 이은 새로운 N64 독자코너, 「학생 놀다가~!」가 신설됩니다. 많은 참여 부탁드립니다.



국내 아케이드 시장의 新시대가 열린다!

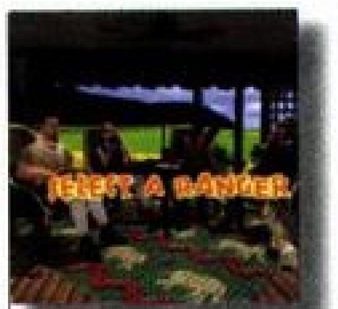


[김규만 객원기자]

최근 오락실이란 곳이 더 이상 일본 게임만 있는 곳이 아니란 것을 느끼게 된다. 그저 단순하게 일본 오락만을 즐기러 가는 시대는 이미 지난 것이다. 음악 게임의 활성화 이후 우리 나라도 아케이드 산업에 예전보다 큰 관심을 갖기 시작하고 있고 그 성공 사례가 점차 늘고 있는 것이다.

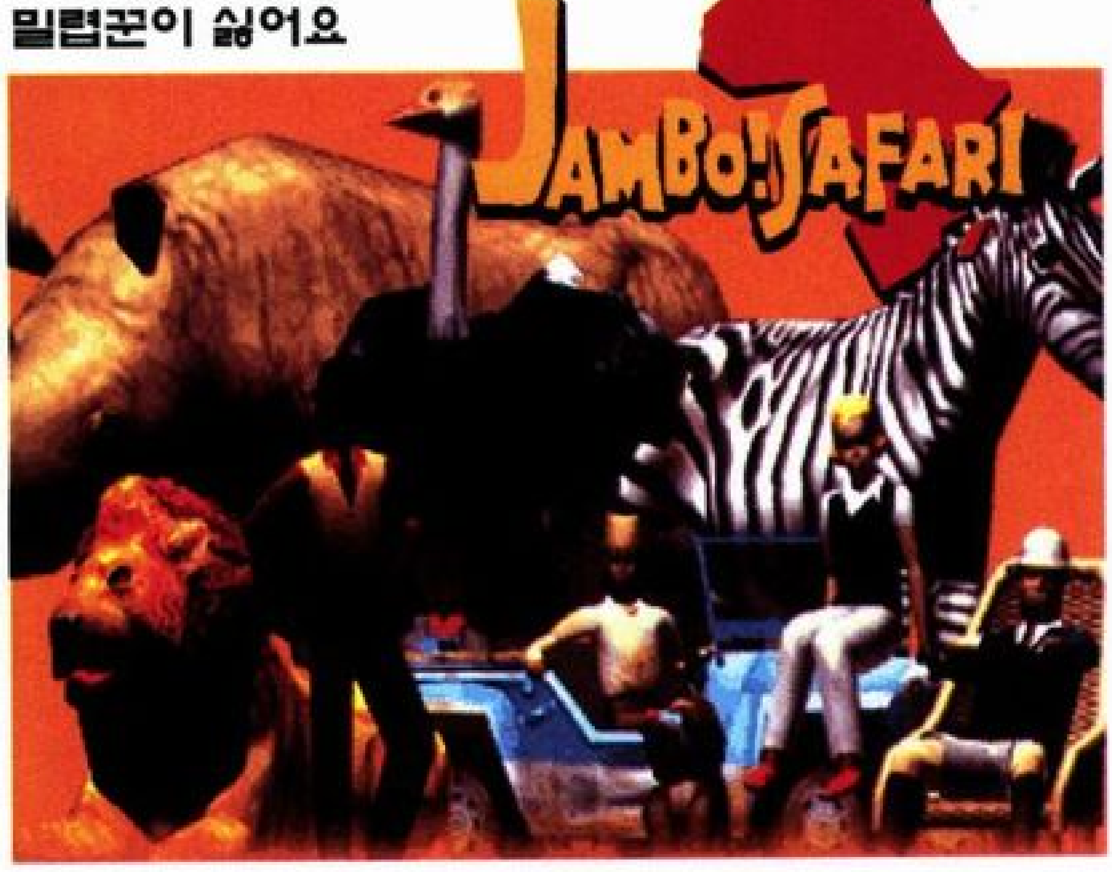
우리 나라 아케이드 게임 활성화의 계기가 된 것은 무엇인가? 그것은 역시 어뮤즈 월드사의 Ez2Dj가 아닌가 한다. 물론 프로모션을 일본 '코나미' 사의 것과 유사하게 만들었다는 이유만으로 고충을 겪고있긴 하지만 이것은 분명 혁명이며 국내 시장의 흐름을 바꾸어 놓았다. 그것만이 아니다. DDR 류의 게임들이 활성화되자, 국내 안다미로라는 업체에서 Pump It Up을 만들어내어 의외의 인기를 기록하기도 했다. 요즘 게이머들은 '우리 나라가 만들면 무조건 나쁘다' 라는 부정적인 인식에서 이제는 '잘만 하면 우리 나라도 해낼 수 있다' 라는 긍정적인 생각으로 점차 바뀌어 가고 있다. 이젠 더 이상 '아케이드 게임' 이 일본이나 외국의 전유물이 아닌 우리의 기술로 만들 수 있고 즐길 수 있는 것으로 변화된 것이다.

그러나 지금까지 만들어진 작품들을 보면 아쉽게도 일본의 작품들과 비슷한 설정을 가진 것이 많다. 아케이드 게임은 한 시기를 풍미할 수밖에 없는 비운을 타고 났다. 지금은 확실히 음악 게임의 인기가 식을줄 모르고 있는 상태이긴 하지만 언제까지나 인기가 있을 것이라는 보장은 어느 누구도 할 수 없다. 음악 게임 하나를 잘 만들었다고 성공했다고 보기는 아직이르다. 앞으로가 중요한 것이다. 이에 대한 대책을 잘 마련해 두는 것이 지금 우리 나라 아케이드 업계의 급선무가 아닐까 한다.



■ 제작사	세가(소프트 3연)
■ 장르	드라이브 액션
■ 발매일	가동중

밀렵꾼이 싫어요



잠보 사파리

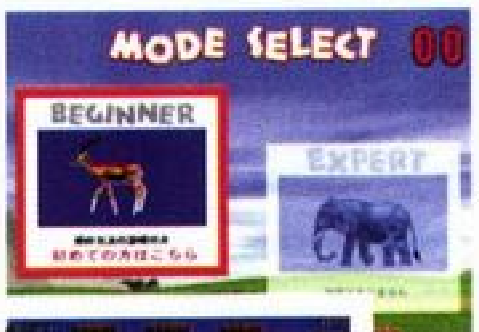
현재 국내에서도 가동을 개시한 세가의 새로운 드라이브 액션 「잠보 사파리」. 그래픽의 퀄리티는 나오미 기판을 사용하므로 더 이상의 설명이 필요없는 수준이다. 게다가 완성도는 세가이기에 믿을 수 있다. 광대한 대지를 360도 다이나믹하게 질주하는 격렬한 쾌감을 보여주는 소프트 3연의 최신작을 즐겨보자.

이들은 밀렵꾼이 아니다. 어디까지나 산림 경비원의 입장에서 순수하게 조사의 목적으로 야생동물들을 사로잡는 것이다. 4륜구동 짚차를 타고, 아프리카의 광대한 대지를 질주해 보자.

우선은 시스템부터

■ 스테이지의 구성

스테이지는 2 스테이지로 구성된 비기너 모드와 4 스테이지로 구성된 익스퍼트 모드로 나뉘어져 있다. 비기너 모드는 일종의 연습 모드로 화면의 지시에 따라 베이스 캠프 주위의 동물을 포획하는 모드. 여기서 조작감을 충분히 익히도록 하자. 그리고 어느 정도 조작에 익숙해졌다면 다음은 익스퍼트 모드에 도전이다.



◀ 요즘 게임답게 난이도가 비기너 모드와 익스퍼트 모드로 나뉘어져 있다



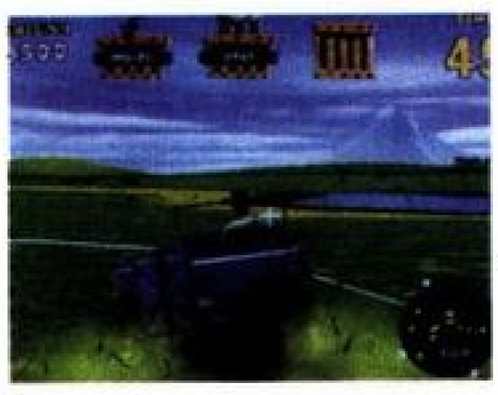
▲ 우선은 비기너 모드에서 조작감을 익히자

익숙해졌다면 이놈을 노려라! ▼



■ 시스템

짚차를 타고 넓은 대지를 360도 자유롭게 질주하다 보면 각 에리어에 동물의 종류가 표시되고, 시간 내에 포획하기만 하면 된다. 시스템 상으로는 그다지 어려운 점은 없고 나머지는 실제 게임을 즐기며 익히도록 하자.



◀ 호수 주변에는 수많은 동물들이 밀집해 있다. 이곳을 어떻게 공략하느냐가 키 포인트!



▲ 전혀 다른 28종류의 동물들이 등장한다. 그 중에는 이런 놈도…



▲ 마을에 들어가거나 밀렵꾼을 만나는 등의 이벤트도 준비되어 있다

이제는 실전이다

레버를 올리면 로프나 망을 던지고, 레버를 내리면 로프를 당긴다. 이것이 「잠보 사파리」의 가장 기본적인 시스템이다. 또한 핸들을 똑바로 놓고 액셀을 두 번 밟으면 대시 기술을 사용할 수 있으며 액셀을 조작하면 드리프트도 가능하다.









◀ 필요한 조사를 끝마친 뒤에는 동물을 무사히 자연으로 되돌려 보낸다



▲ 일단 로프가 닿는 범위까지 접근한다



▲ 레버를 올려 로프를 던져 명중시킨다



▲ 레버를 내려, 로프에 걸린 동물을 끌어당기면서 망의 조준을 맞춘다



▲ 다시 한번 레버를 올려 망을 던진다. 타이밍이 잘 맞았다면 동물의 포획에 성공할 수 있다

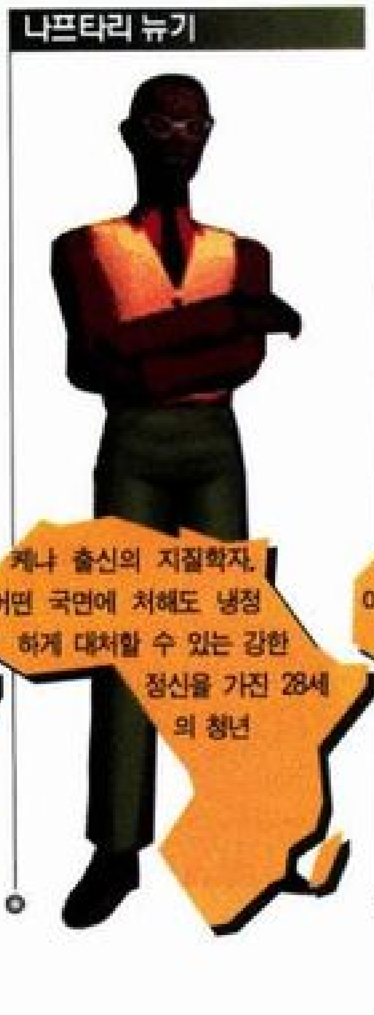
죠지 와일드먼



마리 소데스트롬



나프타리 뉴기



애드워드 애니엘





■ 제작사	죨던
■ 장르	SPT
■ 발매일	11월 하순

축구만 스포츠냐!



1on1

작년 11월 26일을 기억하십니까? 포포로그, 설앵화, 엑소더스 길티, 리베로 그란데 등… 수많은 대작들이 약속이나 한 듯이 이날 발매되었고, 그런 와중에도 인기 만화가 이노우에 타케히코의 캐릭터 디자인으로 화제를 모았던 1on1이 발매일의 연기없이 이런 대작들과 정면으로 도전장을 내밀었다. 그리고 1년의 시간이 흐르고 우리의 기억에서 묻혀가고 있을 때 1on1은 아케이드 시장에 새로운 도전장을 내민다. 가동일은 11월 하순 예정…

이번에 아케이드로 등장하는 1on1은 플스판 1on1의 후속작이 아닌 플스판의 것을 아케이드로 역이식한 것이다. 하지만 이식이라고 해도 수많은 변경점을 거쳐 완전히 새로운 게임으로 탈바꿈하였다.

변경점을 체크한다

■ 새로운 캐릭터 추가

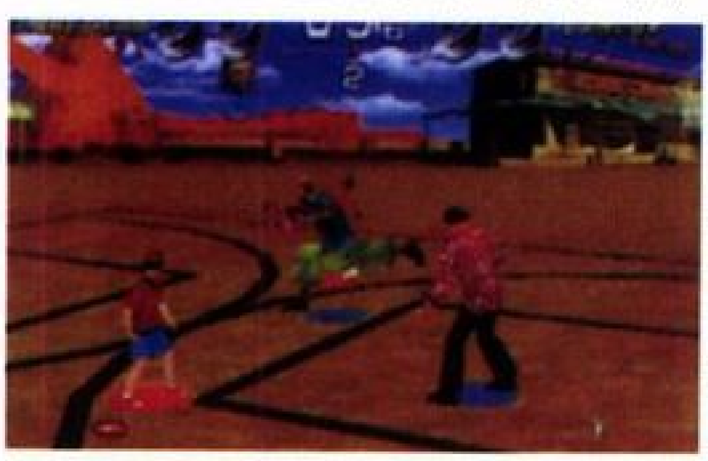
1on1의 가장 큰 매력이었던 이노우에 타케히코가 디자인한 캐릭터. 이번 아케이드용에서는 신 캐릭터의 추가가 결정되었다. 이노우에씨의 팬이라면 당연히 기뻐하겠지?

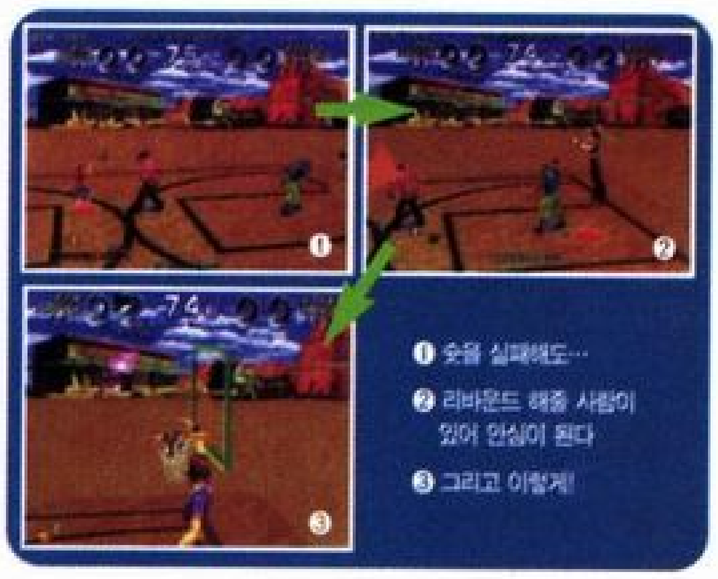


▲ 캐릭터 선택 화면. 이 정도면 어지간한 액션 게임 수준

■ 더이상 솔로가 아니다

플스용에서는 오로지 1대1의 승부만이 존재했지만, 아케이드용으로 이식되며, 2대2 플레이가 가능하게 되었다. 최대 4인이 대전을 벌일 수 있는 2on2 모드의 추가로 이미 플스판을 즐겼던 유저들에게도 어필하고 있다.


▲ 이 정도면 거의 새로운 게임이라고 봐도 좋을 듯 한데…


① 슛을 실패해도…
② 리바운드 해줄 사람이 있어 안심이 된다
③ 그리고 이렇게!

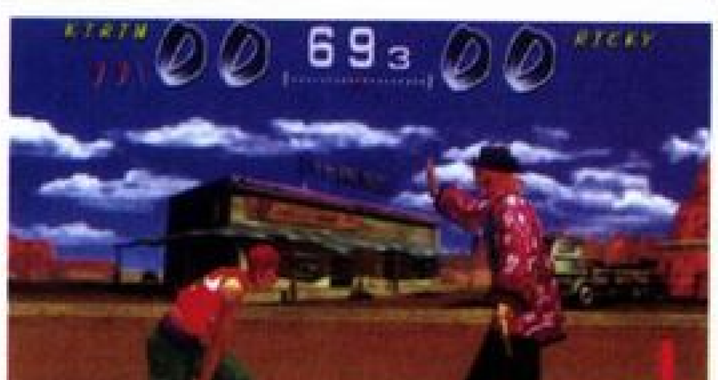
이런 게임입니다

■ 버튼 3개로 모든 것이 해결

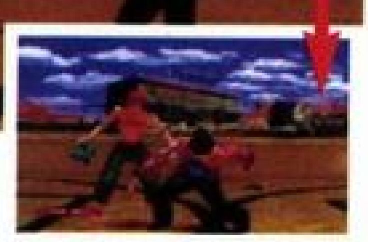
간단한 조작 역시 1on1의 특징중 하나로 레버와 버튼 3개만으로 공격과 방어 등 모든 동작을 사용할 수 있어 초심자도 부담없이 즐길 수 있다.


◀ 간단한 버튼 조작으로 이런 것도…

■ 공격에서 점수로



▲ 상대의 움직임을 읽어라!


▶ 어딜 넘봐!

아무리 수비에 능통하다고 해도, 점수를 내지 못하면 게임에서 이길 수 없다. 패스를 받아 줄 사람도 없고, 슛을 해도 리바운드 해줄 사람이 없기 때문에 결국 1on1에서 공격의 주를 이루었던 것이 바로 드리블. 이 드리블을 익히지 않는 한 1on1에서의 승리는 있을 수 없을 것이다.

■ 그리고 방어에서 승리로

공격에서 아무리 점수를 많이 냈다 해도, 상대가 그 보다 더 많은 점수를 획득한다면 공격에 아무런 의미가 없다. 일단 점수를 획득했다면 그 점수를 끝까지 유지시켜야 한다. 분명 상대편도 그런 플레이어와 같은 생각을 하고 있을 것이다. 여기서 할 수 있는 말은 한마디. 읽히지 말고 읽어라!

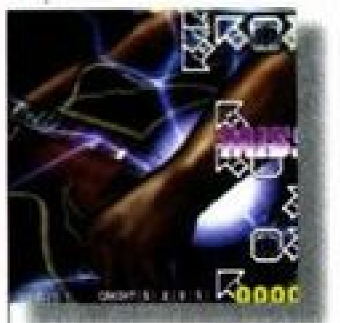

▲ 블러킹이다!

이젠 최후의 수단이다!



일단은 이기자. 이것이 승리의 법칙이다. 1on1에서는 일반적인 1on1에서는 볼 수 없는 플레이가 가능. 볼을 빼앗기 위해 때로는 상대를 발로 차거나 치는 등의 행동은 게임 1on1에서만 허용되는 특권이다. 1on1에서는 각 캐릭터마다 이런 특징적인 기술을 가지고 있어 캐릭터성이 뛰어나다는 평과 함께 농구 게임이 아닌 액션 게임이 아니냐는 평을 받기도 하였다.


▲ 이게 농구냐!?



제작사	안다미로
장르	댄스 시뮬레이션
발매일	11월

DDR을 확인 사살한다!



PUMP IT UP (펌피럽) 2nd

이미 국내의 오락실에서는 DDR을 능가하는 인기를 누리고 있는 「Pump It Up(이하 펌피럽)」. 분명 게임성에서는 뛰어난 작품이겠지만, 양방향 입력시의 판정 문제라든지 최신 유행곡들의 부족 등은 아직도 유저들에게 약간은 갸우뚱하게 만들었던 것도 사실이다. 하지만 이런 문제들 때문에 펌프질을 거부한 유저들이라면 이제 OK! 신곡을 추가하고 여러 불만점들을 해소한 펌피럽의 새 버전이 등장한다!

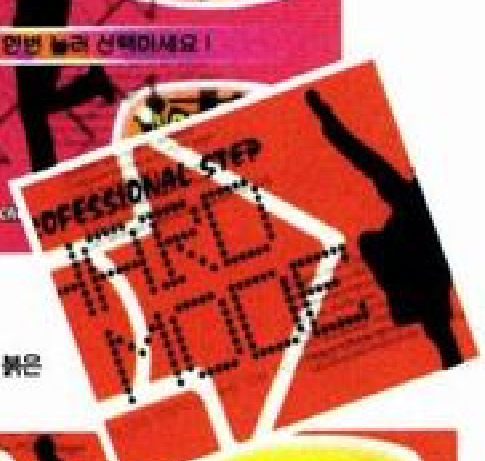
처음 등장했을 때는 느린 속도와 다섯 방향 발판으로 또 하나의 그저 그런 아류작이라는 느낌밖에 주지 못했던 펌피럽. 하지만 국내 가요를 배경으로 춤을 출 수 있다는 점은 분명 매력적이었고, DDR의 신버전 출시가 지연되면서 DDR이 아닌 새로운 게임을 원하는 유저들에게 조금씩 다가가기 시작했다. 그리고 몇 달 안되어 펌피럽의 인기는 DDR을 능가하기에 이르른다. 이제 출시되는 신버전은 이 인기차이를 더욱 공고히 할 것 같은 예감.

그래픽은 여전히 깔끔 그 자체

DDR과 비교했을 때 일단 10점 정도는 기본으로 따고 들어가게 해주던 깔끔한 그래픽. 2nd 에서는 디자인도 바뀌고, 더욱 깔끔한 그래픽으로 변했다.



▲ 모드 선택 화면



▶ 로딩 중의 중간 화면도 붉은 계통. 불타올라라?



▲ 곡 선택 화면 HOT의 '아이야'가 보이는가?

변경점



▲ 화살표 모양은 그대로

이번 버전에서는 꽤 많은 부분이 수정되었다. 일단 펌피럽의 맨 처음 버전부터 많은 문제가 되었던 입력 강도의 조절이 있었다고 한다. 발매 얼마 뒤부터 한 번의 수정을 거친 통체들이 보급되기 시작했지만, 여전히 유저들의 불평이 많았고, 이를 의식한 안다미로 측에서는 2nd 버전의 입력 강도를 더욱 낮추어 판정에 대한 불만은 많이 사라질 것이라고 한다.

여기에 두 방향 이상의 입력 시 Miss가 많이 나오던 문제도 수정되어 있다. 펌피럽에서 많은 유저들을 좌절시켰던 부분이 바로 다방향 입력 시의 판정 문제였는데, 이번 버전에서는 판정의 난이도를 낮추어 이러한 문제를 완벽하게 해결했다고. 또한 2배속 모드에서의 판정 문제도 수정되었다. 이론적으로 2배속 모드가 된다면 판정을 체크하는 구간은 두 배로 넓어져야 정상 버전과 똑같은 느낌으로 게임을 즐길 수 있을 텐데, 속도가 올라가더라도 판정의 구간은 그대로라서, 결국은 게임의 난이도가 훨씬 높아지는 현상이 있었다. 버그라고 말할 수는 없겠지만, 이 때문에 펌피럽의 2배속 모드는 많은 유저들에게 외면을 받았고, 이 점은 2nd에서 수정되었다. 이번 버전에서는 2배속 모드로 플레이하더라도 플레이 감각은 똑같다고 한다.



▲ 배경 그래픽이 멋지다

또, 1st에선 논스톱 믹스에서만 나오던 세 방향 동시 입력이 더욱 많이 나오게 되었고, 심지어 다섯 방향 동시 입력까지 생겼다는 정보. 세 방향은 손 하나를 짚으면서 해결할 수 있었지만 다섯 방향은 과연 어떻게 처리해야 할 지 벌써부터 궁금해진다. 털썩 누워버리라는 얘기? 아니면 박치기 퍼포?

수록곡 명단

제작사 측에서도 상당히 열의를 가지고 계약했다는 느낌이 드는 부분. 현재 인기를 얻고 있는 유명 그룹들의 곡들이 많이 추가되었다. 최근 유행하는 곡들은 모두 들어있다고 해도 과언이 아닐 정도이니, 적어도 가요가 좋아서 댄스 게임을 플레이하는 유저들에게는 당분간 펌피럽 이상의 다른 선택이 없을 듯하다

가수명	수록곡
HOT	투지, 아이야
SES	LOVE
어니패밀리	왕따될라, 랩교
엄정화	페스티발, 스칼렛, 몰라
클론	Funky Tonight
드렁큰타이거	난 널 원해
젝스키스	뫼비우스의 띠, Com' back
Sharp	Tell me Tell me
조성모	상처, YOU & I
조PD	Fever
노바소닉	또다른 진심
한스밴드	오기심
CLICK B	잊혀진 사랑
Turbo	4 곡 remix
자체 제작곡	Ignition Starts, Hypnosis, 싫어, Creamy Skinny, Final Audition, Repeatorment

ARCADE



■ 제작사	안다미로
■ 장르	리듬 액션
■ 발매일	미정

안다미로의 새로운 리듬 액션 게임!



잼잼 뮤직

댄스 시뮬레이션 PUMP IT UP의 제작사로 유명한 안다미로에서 현재 제작 중인 리듬 액션 게임인 「잼잼 뮤직(JAM JAM MUSIC)」이 출시를 눈앞에 두고 있다. 귀여운 그래픽과 낯익은 음악들로 우리 앞에 등장할 잼잼 뮤직에 대해 알아보도록 하자.

잼 뮤직?



▲ 깔끔한 디자인의 통체

잼 버튼 모양을 보고 '어라 팝픈 뮤직이랑 똑같네?' 라고 하는 사람은 성급한자. 팝픈의 경우는 1P, 2P의 구분이 없고 1인 플레이 때에도 9개의 버튼을 모두 사용해야 했지만 잼잼 뮤직은 1P, 2P의 구분이 뚜렷하다. 또 1P는 남성용, 2P는 여성용으로 전략적(?)으로 제작했다는 기획자의 코멘트(1P는 Man의 M 모양, 2P는 Women의 W 모양과 비슷하다). 그러나 다소 아쉬운 점은 버튼의 색상 설정이 너무 난잡하다는 점이다. 차라리 남자는 푸른색 계통, 여자는 핑크색 계통으로 통일하는 것이 어땠을 까 하는 아쉬움도 남는다. 그러나 게제된 사진은 아직 제작 버전의 그것이기 때문에 정식 버전에서는 어떠한 방식으로 우리 앞에 선을 보일지 알 수 없다. 또 게임기의 통체의 경우 최근 크레이지 택시 이후로 유행을 예고한 스탠딩 플레이(서서 하는) 방식의 통체라 더욱 눈길을 끈다. 이 방식의 통체는 서서 플레이 한다는 것에서 일단 플레이어의 긴장감을 유발할 수 있고, 또 게임장의 업주들도 게임기의 설치 공간이 작아진다는 점에서 대환영을 하는 형식이다.



▲ 1P는 남성 캐릭터, 2P는 여성 캐릭터 위주

게임 방식

기본적인 게임 방식은 대부분의 리듬 액션 게임이 사용하는 방식과 흡사하다. 스크린 샷과 같이 잼이 하단 칸에 맞춰졌을 때 타이밍을 맞추어 같은 색의 버튼을 누르면 되는 방식이고 GREAT 이상일 때만 콤보가 성립된다는 익숙한 방식. 그러나 정작 게임 내용은 전혀 다르다. 1P, 2P는 각자 에너지 게이지가 있고 Great Combo를 통해 상대에게 대미지를 줄 수 있다. 에너지를 모두 소모하거나 곡이 끝날 때 에너지가 적은 쪽의 패배가 된다는 것만은 확실한 듯.



▲ 알기 쉬운 설명



위에서도 언급한 바와 같이 1P는 남자용, 2P는 여자용으로 설정되어 있다. 물론 1, 2P가 분리 되어 있다는 것에서 팝픈 뮤직에서 느꼈던 5 번 버튼의 낭만(가장 가운데 버튼인 5 번 버튼은 2 인 플레이시 누가 누를 것인지 정하지 않는 것이 불문율이라는 것을 아는가)은 없겠지만 성의 차별화로 인한 특성 유발로 서로의 친밀감을 유발하는데 많은 도움을 줄 것 같다. 그런데 대전 모드라면 애인과 플레이하다가 리얼 파이트로 번질 가능성도 있지 않을까?



▲ 까다로운 반박 처리도 상당한 것 같다

어떤 노래가 나오는가?



▲ 조성모의 상처를 선택하는 장면

기본적으로 가장 많이 볼 수 있는 것은 우리 귀에 익숙한 한국 가요들이다. 펌피럽에 사용된 곡들이 상당수 사용될 것으로 보이고, 안다미로 자체 음악팀의 오리지널 곡들도 다수 등장할 예정. HOT, 조성모, 베이비 복스 등 유명 가수들의 곡들이 다수 등장할 것이고 이는 또다시 오락실 여고생 붐을 이끌어갈 이유가 되지 않을까 싶다. 왜 이런 한국 가요들이 다수 등장하는 것인가? 라는 의문에 대한 답은 당연하다. 이미 안다미로에서는 펌피럽의 제작시 라이센스를 지불하고 인기 가요들의 사용권 얻었으므로 가요의 적극적 사용은 바로 「당연」한 것.

가장 중요한 사운드

통체 디자인을 조금만 눈여겨 본 독자라면 이미 알고 있겠지만 통체 하단의 부분의 스피커가 심상치 않다. 이것은 바로 펌피럽의 통체에 장착되어 있는 그것과 같은 모델이다. 풍부한 베이스 사운드로 플레이어의 몸을 자극할 것으로 예상된다. 그러나 다소 염려되는 것은 이 시스템이 기계의 단가를 지나치게 높여서 게임 플레이 가격이 올라가지 않을까 하는 점.



▲ 통체의 스피커 부분

현장 Interview 2

한국 아케이드 게임 개발의 최강자!
「Pump It Up(펌피럽)」의 제작사
「안다미로」



요즘 오락실에서 가장 낯익은 광경은 역시 리듬 액션 게임을 즐기는 모습, 그 중에서도 댄스 시뮬레이션을 즐기는 모습을 흔히 볼 수 있다. 물론 댄스 게임 중 가장 유명한 것은 코나미사의 「댄스댄스 레볼루션(이하 DDR)」이다. 그러나 최근 무서운 상승세를 보이며 DDR을 따라잡은, 아니 이미 능가한 국내 제작 게임인 「Pump It Up(이하 펌피럽)」에 대해 모르는 사람은 없을 것이다. 이 펌피럽을 순수 국내 기술로 제작한 아케이드 게임 제작사 안다미로를 찾아가 보았다.

〈취재 : 김신권〉

안다미로는 어떤 곳인가?

「안다미로」는 「넘치도록 많이」라는 뜻의 순 우리말이다. 게임 개발사로 안다미로라는 이름을 처음 듣는 사람들도 많을 것이다. 그러나 알고 보면 무척 우리에게 친숙한, 역사가 있는 아케이드 게임 개발사라는 것을 알게된다. 혹시 그대들은 먼 옛날의 「스페이스 퀴즈」라는 게임을 기억하는가? 말 칸을 맞춰나가며 풀어나가다가 3단계인 한문 퀴즈에서 플레이어를 좌절시키곤 했던 그 게임. 또 MSX용 게임 「슬기돌이」는? 그것의 개발사가 바로 이 안다미로의 전신인 「스페이스」사의 작품이다. 그 외에도 활발한 활동을 보여주었던 안다미로의 연혁은 오른쪽과 같다.



안다미로의 연혁

1992	(주)옥산전자 법인 등록
1993	무역업 등록 공장등록 병역특례업체 등록
1994	제1종 전기용품제조업 등록 군납보안측정유자격업체 선정 공업기반기술개발사업 선정 및 수행 (상공자원부)
1995	유망중소정보통신기업 선정 (정보통신부) 전자영상 소프트웨어 툴 개발 2차년도
1996	기술개발지원사업 선정 및 수행 (정보통신부) 3차원 그래픽 엔진 개발과 이를 이용한 차세대 게임기의 시제 및 개발환경의 구축
1997	초고속정보통신망사업자 선정 및 수행 (정보통신부)
1998	자체 기술 개발2D Borad MIDAS 개발 완료 자체 기술 개발 3D Board SPACE 개발 완료
1999	(주) 안다미로로 상호 변경

최근 개발 작품

Sprinter 2 (스프린터2)

3D 경마 게임으로 자체 개발 3D Board인 'SPACE'를 기반으로 전작에 비해 월등한 성능의 향상을 보여준다.

Live Quiz Show (라이브 퀴즈 쇼)

새로운 형식의 퀴즈 게임으로 역시 자체 개발 2D Board 인 'MIDAS'를 기반으로 하고 있다.

Pump It Up!!!

음악 시뮬레이션 댄스 게임. 역시 'SPACE'를 기반으로 한 화려한 그래픽과 무엇보다도 국내 가요 음원에 대한 독점 사용 계약으로 꾸준한 업데이트가 가능하다는 점 등이 특징이다.

취재기

테크노마트 31층의 게임 종합지원센터에 위치한 안다미로는 일단 입구부터 심상치 않았다. ID 카드 없는 외부인은 함부로 출입을 할 수 없었고, 모여 있는 게임 개발사들이 하나같이 이름 있는 회사들이었다. 그중 특히 눈길을 끄는 것은 경쟁사인 AMUSE WORLD가 바로 안다미로의 옆집(?)이었다는 것.

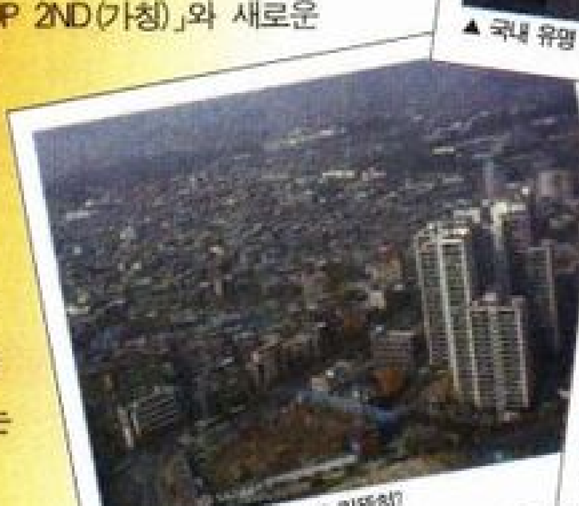
쾌적한 작업 환경과 환상적인 전망의 개발실은 신작 개발의 열기로 다소 부산한 모습이었다.

신작은 다름 아닌 12월 출시를 앞둔 「PUMP IT UP 2ND(가칭)」와 새로운 방식의 리듬 액션 「잼잼 뮤직」이다. 잼잼 뮤직의 경우도 거의 개발을 완료한 상태이고 색다른 게임 방식의 리듬 액션이라는 점에서 개발진들도 히트 여부에 대한 상당한 자신감을 가지고 있는 듯 했다.



▲ 국내 유명 게임 개발 업체가 다 모여있다

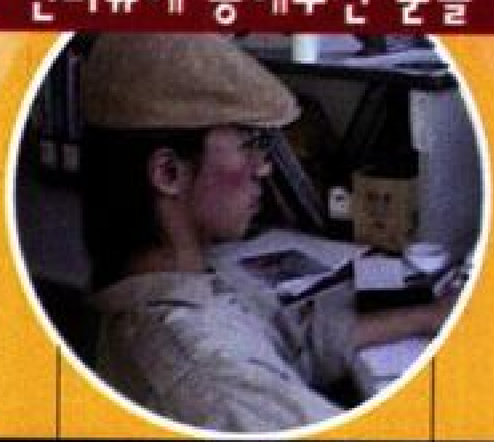



▲ 이런 경치라면 야근도 거뜬히?


▲ 개발실 내부 모습

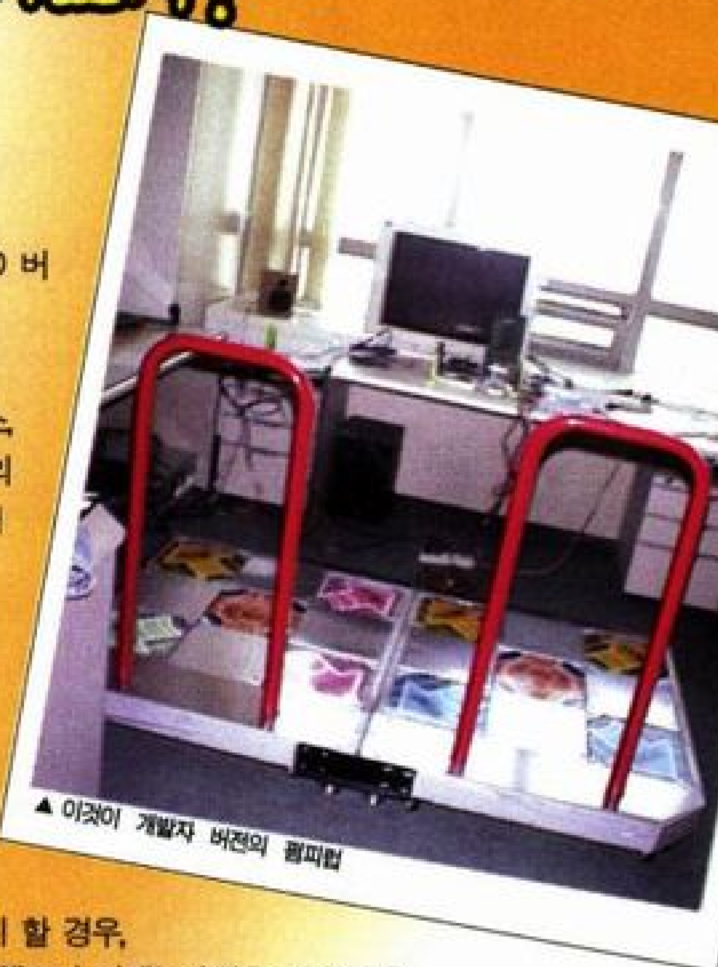
PUMP IT UP 2ND에 대한 궁금증을 풀어보자!

인터뷰에 응해주신 분들


펌피럽의 기획자 이장훈


2D 개발 팀장 박경은


개발팀의 왕태경


▲ 이것이 개발자 버전의 펌피럽

■ ***2ND 버전의 발매 시기는 언제인가요?***
11월 셋째주에 발매를 예정하고 있습니다.

■ ***2ND 버전 출시에 맞춘 행사는?***
이달 말 장충 체육관에서 펌피럽 1ST 버전 경진 대회를 개최할 예정이고, 그 때 2ND 버전도 시연할 예정입니다.

■ ***2ND 버전에 새로이 등장하는 곡은 무엇인가요?***
기존의 곡 외에 자체 음악팀이 제작한 곡들이 추가되었습니다. 또 HOT, 젝스키스, SES, Sharp, 허니패밀리, 조성모, 조PD, 스칼렛, 한스밴드, 드렁큰 타이거, Turbo의 곡들이 추가되었습니다 (정확한 추가곡은 ARC 라인업의 펌피럽 2nd Mix 추가곡 소식을 참조하도록 하자).

■ ***곡 선정 기준은?***
일단 기본적으로 가장 「춤에 어울리는」 곡들로 고른 것입니다.

■ ***다소 불만을 샀던, 판정에 대한 문제는 어떻게 되었나요?***
1ST에서 판정이 좋지 않다, 발판이 딱딱하다 등 플레이어들이 불만을 가지던 이유는 분석 결과 중량 설정과 동시 입력의 타이밍이 문제였습니다. 2ND에서는 발판의 중량 설정을 좀더 낮추고 두 방향 이상의 커맨드가 나오는 입력의 판정 범위를 좀더 넓게 했으므로 훨씬 즐겁게 플레이하실 수 있을 것입니다. 또한 2배속모드로 플레이 할 경우, 종래의 판정이 그대로 적용되어 실제로는 판정 범위가 1/2로 줄어드는 문제 역시 해결했으니 이제는 2배속 모드도 재미있게 즐기실 수 있을겁니다.

■ ***1ST에서 거의 플레이하지 않던 BATTLE MODE는 어떻게 바뀌나요?***
상당히 의욕을 가지고 만들었던 게임 방식이었는데 의외로 인기가 없었죠? 2ND에서는 기존의 널리 알려진 방식, 즉 DDR의 배틀 모드와 같은 방식으로 바뀌었습니다.

■ ***배경에 모션 캡쳐 캐릭터가 등장한다고 알고 있습니다만?***
예 2ND에서는 배경에 전문 댄서의 모션을 캡처한 캐릭터가 등장합니다. 1ST에서도 사용할 수 있었지만 좀더 배경을 강조하고 뮤직 비디오와 비슷한 분위기를 만들기 위해서 넣지 않았었죠.

■ ***PC 판의 출시 예정은?***
크리스마스에 맞춰서 PC 판을 출시하기 위해 준비중입니다. 현재 기존의 제품과는 다른 방식으로 개발중이고 아마도 펌피럽 뿐이 아닌 PC판 DDR같은 타 게임에도 대응이 되도록 제작할 예정입니다.

■ ***펌피럽의 캐릭터 상품 출시 여부는?***
아직은 계획이 없습니다.

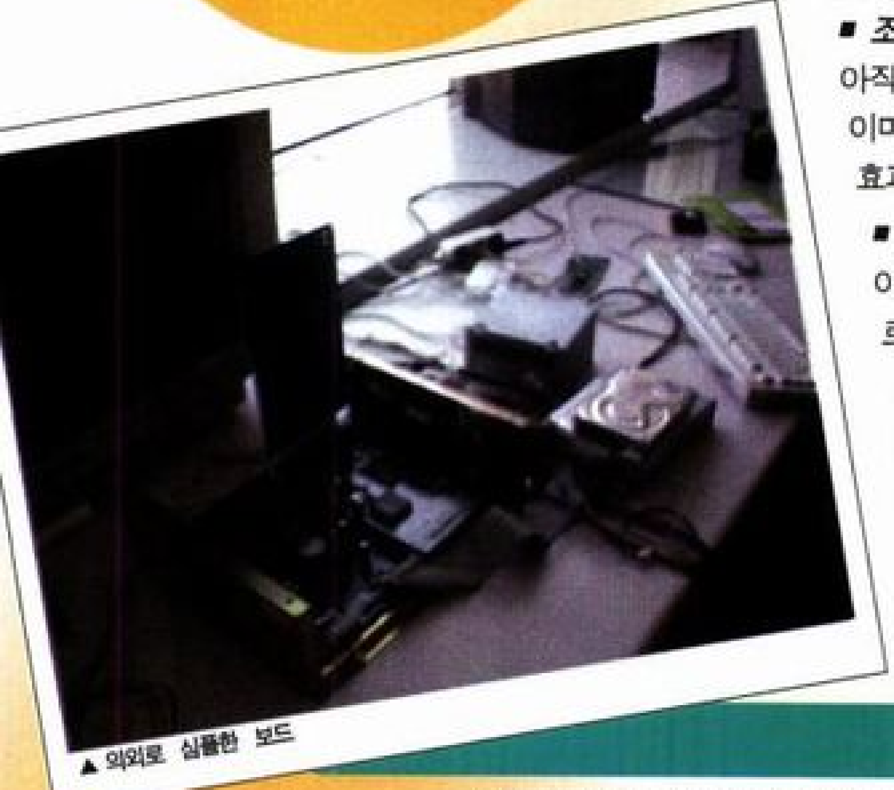
■ ***1ST에서 2ND로 업데이트 하는데 소요되는 비용은 어느 정도입니까?***
아직 확실한 가격은 알려드리기 힘들지만 적어도 타 댄스 시뮬레이션 게임에 비해서 상당히 저렴한 가격이 될 것입니다. 물론 기존의 1ST를 가지고 있는 게임장에 한해서겠죠.

■ ***조금 민감한 질문인데요, 코나미 측에서 특허권을 주장하진 않나요?***
아직 그런 움직임은 없습니다. 그리고 만약 코나미에서 개념 특허에 대한 권리를 주장한다고 해도 그에 대응할 준비가 이미 갖추어져 있습니다. 또 아직까지 우리 나라에서는 개념 특허에 관한 전례가 없기 때문에 코나미의 개념 특허는 별 효과를 발휘하지 못할 것으로 생각합니다.

■ ***최근 국내 제작사들에 의해 개발되는 댄스 시뮬레이션에 대해 어떻게 생각하시나요?***
아직 별로 주목할만한 작품은 없다고 봅니다. 또 펌피럽의 경우 시장을 선점하고 있다는 장점 때문에, 글쎄요…, 별로 크게 염두에 두고 있지 않습니다.

■ ***일본으로의 수출 여부는?***
아직 일본으론 수출을 하지 않고 있습니다. 현재 제작 물량으론 국내 물량을 맞추는데도 빠듯하기 때문이죠. 국내 물량에 여유가 생기면 중국과 동남아쪽으로 수출을 할 예정입니다.

■ ***마지막 질문인데요, 제작시 가장 큰 애로 사항은 무엇이었나요?***
의외의 대답일 수 있겠지만 사실 가장 힘들었던 것은 국내 인기가요를 선정하기 위해 부담했던 거액의 라이센스료입니다. 그렇지만 그만한 효과가 있을 것이라고 생각합니다.


▲ 의외로 심플한 보드

취재를 마치며…

DDR이 나온 다음에 나왔다는 점 하나만으로 이 게임을 DDR의 아류작이라고 치부하기에는 그 수준도 높은데다가 유저들의 반응도 좋다. 오히려 또 하나의 오리지널이라고 부르는 것이 마땅하지 않을까 하는 생각이 드는 게임이 바로 펌피럽이다. EZ2DJ 정도가 우리 나라의 아케이드 시장에서는 기적같은 경우이고, 아직 우리 나라 아케이드 게임은 멀었다는 고정 관념을 결정적으로 지워준 것이 바로 이 게임일 것이고, 이 게임의 의의는 우리 나라 아케이드 게임의 또 다른 가능성을 보여주었다는 것에 두어야 할 것이다.

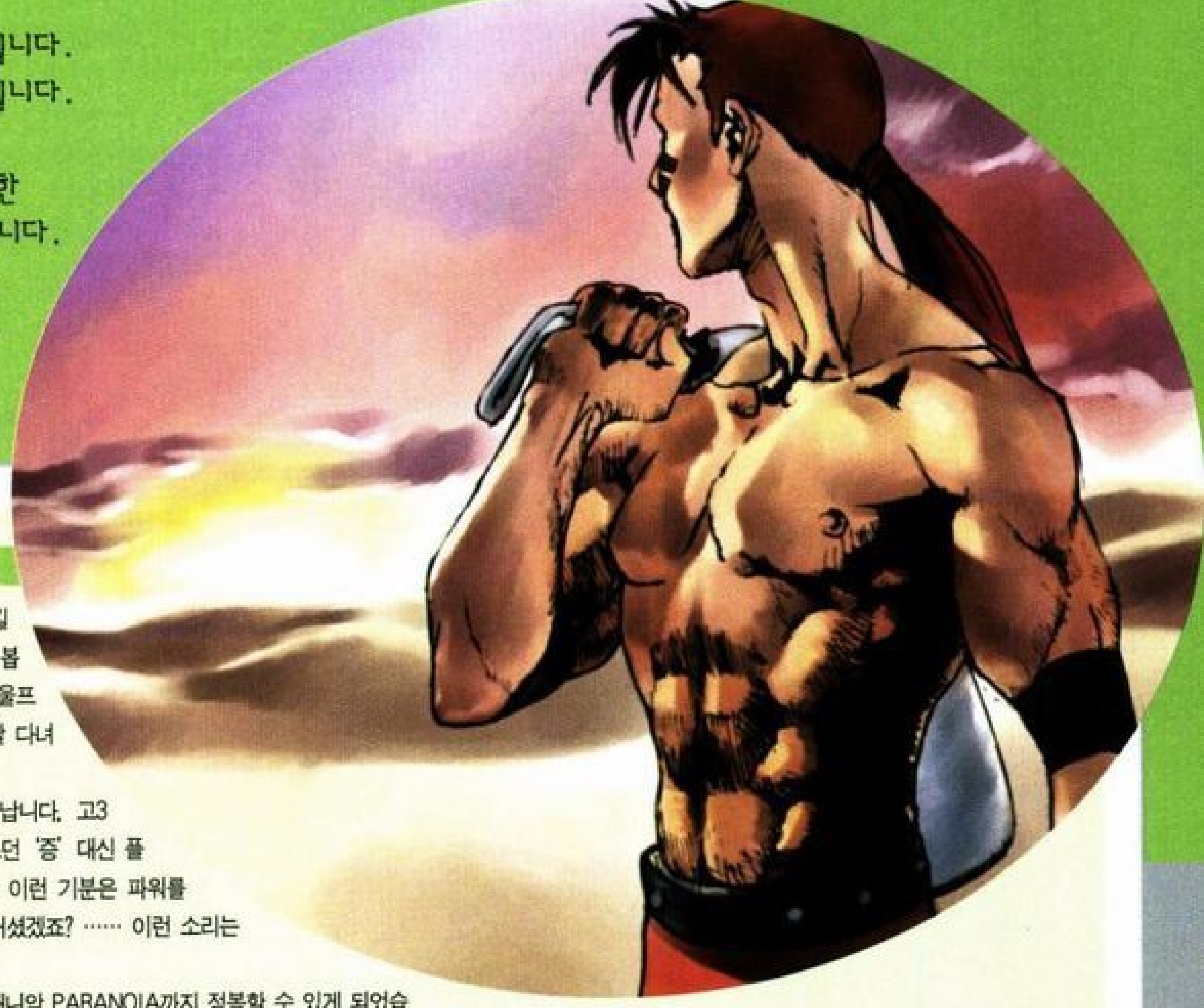
「우리 나라 개발 아케이드 게임은 기껏해야 꽃놀이다」 라는 평가를 깨는데 가장 큰 역할을 한 게임 중 하나인 펌피럽. 개발진들의 의욕과 게임에 대한 발전적인 사고를 볼 때 아케이드 게임 제작 업체 안다미로의 미래는 더없이 밝다고 생각한다.

사나이 울프의

좌절은 없다

저는 여러분이 싫어 떠나는 게 아닙니다.
여러분은 제가 싫어 버리는 게 아닙니다.

제가 플스時代에 처음 등장할 때 한 인사말, 기억나세요? 會者定離입니다. 다음 달부터는 새 아케이드 담당자 '떠돌이' 앞으로 사연 보내주세요.

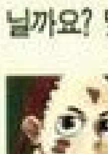


흠. 퇴출당하셨군요, 울프님. 날고기는 사나이 울프를 퇴출시킬 정도라니, 紳士임당이 파워에서 휘두르는 파워는 정말 파워있나 봅니다. 뭐, 어쨌든 그건 그렇고 항상 좌절은 없다! 라고 외치신 울프님답게 좌절하지 마시고 아케이드 코너 잘 이끄시다가 군대도 잘 다녀오시기 바랍니다. 그리고 군대에서도 좌절하지 마세요.

자. 그럼 제 얘기를 하겠습니다. 이제 얼마 후면 학창시절이 끝납니다. 고3 마지막 겨울방학 만을 남겨놓고 있습니다. 얼마 전에 그 동안 쓰던 '증' 대신 플라스틱으로 된 주민등록증을 받았습니다. 왠지 시원섭섭합니다. 이런 기분은 파워를 보는 모든 고3들이 다 똑같을 거라고 생각합니다. 울프님도 그러셨겠죠? …… 이런 소리는 친구들에게나 하렵니다.

분위기를 바꿔봅시다. DDR 공략집은 정말 감사합니다. 덕분에 매니악 PARANOIA까지 정복할 수 있게 되었습니다. 울프님도 이제 정복하셨겠죠? 사실 이 매낙파라 때문에 죽는 줄 알았습니다. 스텝은 다 밟는데 자꾸 장판이 미끄러지는 거에요? 주욱주욱— 결국 피나는 연습 끝에 정복했지만 덕분에 다리 으스러지는 줄 알았습니다(제길, 코나미).

아, 코나미가 어뮤즈월드에게 경고했더군요(뭐, 이미 예상했던 일이었지만). 이 소식을 들은 열혈경파한 제 친구는 이건 시장을 독식하려는 코나미의 횡포다! 라면서 몹시 흥분하더군요. 저도 그렇게 생각합니다. 제가 제일 좋아하는 제작사가 코나미지만 자꾸 이런 식으로 나오면 제일 싫어하는 제작사가 될 지도 모릅니다. 호, 혹시 코나미가 위기 의식을 느낀 건 아닐까요? 맞아. 바로 그거야. 훗, 비트매니아보다 EZ2DJ가 훨— 재미있어! 이제 별로 할 말이 없군요. 칸도 없고 하니 그만 쓰렵니다.



허허허… 퇴출이라구요… 그럴 리가 있습니까.

①Sanai Wolf가 뼈를 묻어야 할 곳은 플스가 아니라 아케이드다 ②허우적이 떠난 관계로 아케이드 담당자 자리가 비어있다 ③아케이드가 살아야 나라가 산다

위와 같은 이유로 아케이드 담당자를 자청한 것일 뿐, 퇴출이라니… 허허, 당돌한 紳士임당이구만. 그런데, 아케이드 담당자가 되자마자 나라의 부름을 받는 꼴이란…. '아케이드 담당자 되자마자 나라의 부름 받는다' 라는 속담이 떠오르는 순간입니다 그려.

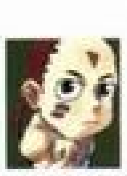
군입대를 국내 모 개발사에서 DC로 게임화시킨다는 소리가 떠돌던데요. 만약 그게 사실이라면 이런 제목을 붙여보고 싶군요.

軍으로… -DARK Illumination-

PS. 죄송합니다. 매낙파라는 어렵더군요.

紳士임당이라는 새 담당자가 나타났어도 WOLF형이 파워에서 은퇴할 때까지는 WOLF형에게만 편지를 보낼 겁니다. 그 紳士임당이라는 담당자 분은 너무 큰 음모를 꾸미고 있기 때문에 新 플스時代에 편지를 보낸다면 저 역시 구구리 누나, 허우적 누나, 가지 형, WOLF형을 다 배신하는 거나 다름없겠죠? (하략)

PS. 형, 이제 저 DDR 매니악 AM-3P하고, 나오키하고, 파라 빼고 다 클리어해요. 형도 연습해 봐요. DDR은 노력이 중요해요.

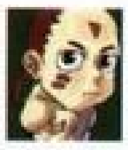


紳士임당은 음모를 꾸미는 게 취미랍니다. 헤어 드라이어로 드라이도 해주고…, 곱게 빗질도 해주고…, 리본도 달아보고…, 젤을 발라서 사자 갈기처럼 세팅해보기도 하고… 떨어진 것은 스크랩도 해보고… 그리고… 음, 온 가족이 함께 보는 게임파워이니 만큼 헛소리는 여기서 그만. 순수한 독자들이 이해하지 못하기를 바랄 뿐.

그리고 紳士임당에게 사연을 보내는 것은 배신이 아니라 원수를 사랑하는 마음이지요. 파워가족 모두는 紳士임당에게 사연이 많이 오기만을 바라고 있답니다. 구구리는 홋카이도의 외진 산장에서…, 허우적은 기억의 저 편에서…, 저 Sanai Wolf는 돌아오지 않는 땅 철원에서… 紳士임당에게 사연이 많이 오기만을 바라고 있을 뿐….

PS. 승조군, 이제 저 DDR 매니악 파라 빼고 다 클리어해요. 승조군도 연습해 봐요. DDR은 노력이 중요해요.

안녕하세요 허우적 누님.



상당히 긴 사연이었습니다만, 단 한 문장만 발췌했습니다.. 제가 김기성 군의 사연을 뽑은 이유는 바로 이 단 한 문장 때문입니다. 맨 앞의 '안녕하세요, 허우적 누님' 이라는 단 한 문장. 김기성 군은 허우적 누님이 떠난 것도 모르고, 아케이드 담당자가 Sanai Wolf로 바뀐 것도 모르고 사연을 보내는 만행을 저지른 것입니다.

담당자가 바뀐 것을 인지하지 못하고 사연을 보내는 만행은 심심지 않게 저질러집니다. 물론 그럴 수도 있죠. 담당자가 바뀐 달에 파워를 사보지 못했을 수도 있을 것 아닙니까? 다 이해해요 이해해. 하지만 제가 용서할 수 없었던 사연이 있었습니다. 그 중 두 개만 소개해 드리죠. 첫 번째는, 제가 플스時代를 처음 맡았던 달에 아가박 형(기억하시죠? 플스時代의 전신 '아가동산'의 담당자 말이죠) 앞으로 온 모 독자의 사연이었습니다. 당시 플스時代에도 소개가 됐었죠. 한 문장만 발췌해 보자면…

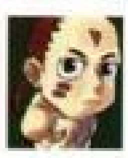
아가박 님, 제가 S대 다니는 저희 형 소개시켜 드릴게요!

용서가 안됩니다. 용서가. 가박이 형을 동성연애자로 둔갑시킨 그 모 독자를 공개수배합니다!
그리고 두 번째는, 아가박 님 앞으로 온 사연인데 공개가 되지는 않았습니다. 역시 몇 문장만 발췌해 보죠.

…제가 게임파워를 매달 사보는 데 말이죠…. …아가박 님은 왜 절 안 뽑아주시는 거예요!

아무런 하자가 없어 보이죠? 하지만 이 사연이 온 시기가 문제가 되는 겁니다. 시기가. 아, 이 사연이 온 시기가 글쎄 지난 달이에요. 지난 달. 가박이 형이 떠난 지가 반년이 넘었는데, 매달 게임 파워를 사본다고 거짓말을 하는 나쁜 독자 같으니라구.
앞으로 아케이드 담당자는 떠돌이 군입니다. 떠돌이 군을 분노케하는 사연일랑 미연에 방지해 주세요 여러분.

안녕하세요, 울프님!! 좌절은 있습니다.!! 8월 25일 도둑을 맞은 이후 좌절하고 말았습니다. 다시 플스를 사긴 했지만… 좌절은 있습니다!! 안녕히…



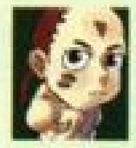
좌절은 없습니다.
굳센의지 -
새맘으로 -
그날향해 -
달리세요



세증군의 그림이 아닙니다
칸 때우기用 입니다

아케이드란에 오신 걸 축하드립니다… 라고 해야하나? 전 얼마 전부터 품어온 불만이 있습니다. 그런 의미에서 '초필살 대사 한 마디' 하죠.

게임기자가 임시직입니까?



메이 LEE, 아가박, 허우적, 구구리… 이름만 들어도 가슴이 콩닥거리는 파워의 前세대 대스타들. 하지만 이제는 만날 수 없지요. 그들은 파워가 싫어 떠난 게 아닙니다. 파워는 그들이 싫어 버린 게 아닙니다. 그들을 원하는 더 큰 세상이 있었고 그들은 더 큰 세상에서 더 큰 꿈을 펼치기 위해 눈물을 흘님리며 여러분들을 등진 것이랍니다. "명퇴, 강퇴, 퇴출, 숙청, 내부 분열, 고인 물은 썩는다, 이용가치가 떨어진…" 이라는 말들과는 하등 상관이 없는, 명예로운 은퇴였다는 것만 알아주세요.

…과도기라는 겁니다. 춘근 군. 거듭나기 위한 파워의 몸부림이라고 생각하세요. 그리고… 껍질을 깨는 고통의 과도기는 가고… 격동의 20세기는 가고… 그리고… 20세기와 함께 저 Sanai Wolf도 갑니다…

이제 21세기는 평화와 안정과 독자들의 아름다운 사연들만이 가득할 겁니다…

아무리 깊은 밤일 지라도 한 가닥 불빛으로 나는 남으리
메마르고 타버린 땅일 지라도 한 줄기 맑은 물소리로
나는 남으리
거센 폭풍우 초목을 휩쓸어도 꺾이지 않는 한 그루 나무되리
내가 지금 이 세상을 살고 있는 것은
21세기가 간절히 나를 원했기 때문이야
조용필 님의 '킬리만자로 표범' 中

PS. 기자들의 생활은 저혈대 비참하지 않습니다. 단지 비장할 뿐이지요.

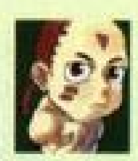
이렇게 편지를 보내는 것은 저희 학교 킹오파팀 '도발 NO. 1'을 소개하려 함입니다. 사진 가운데가 접니다. 제가 팀장이죠(후후훗). 원래는 12명인데 몇 명이 개인적인 사정으로 빠졌습니다. 처음부터 완벽히 단합된 모습을 보여드리지 못해 죄송합니다.

'도발 NO. 1'의 3대 규칙은 이렇습니다.
①한 게임에 도발을 5번 이상 한다
②같은 편끼리는 도발하지 않는다
③참지 못할 한계(?)의 도발은 피한다

저희 팀원 중 누구라도 위의 규칙을 깨는 경우에는… 묻지 마십시오. 다칩니다.

제가 이렇게 사연을 쓰게 된 까닭은 저희 동아리를 알리기 위해서입니다. KOF동아리인데 아직까지는 15명 정도. 게임 실력은 잘하는 편이라고 생각합니다. 아직까지는 우물 안 개구리라 다른 사람들과 대결해 본 적은 없으나 앞으로 팀배틀이나 개인전 등 지더라도 경험을 쌓기 위해 노력할 것입니다. KOF대회에서는 3회전 탈락! 하지만 그 때와는 다릅니다. 그 때 이름을 붙였는데 이름은 DOBAL NO. 1입니다. TOBAL NO. 1에서 따왔죠. 팀장은 없지만(자칭 팀장이라고 하는 놈도 있다) 뽑을 예정이고 대결할 상대가 없어서 게임파워에 알리려고 합니다. 그럼 이만 몸 건강하시고 안녕히 계세요.





언제나 싱크로 사연을 보내주시는 김성훈과 두슬기 커플이군요. 호오… KOF 동아리라구요. 게다가 15명… 그런데 두 분의 사연 곳곳에서 아직 단합이 완전치 못한 팀의 분위기를 읽을 수 있습니다 그려.

①제가 팀장이죠 두슬기 군
②자칭 팀장이라고 하는 놈도 있다 김성훈 군
③완벽히 단합된 모습을 보여드리지 못해…

등등… 게다가 15명이라면 대전게임의 동아리로는 상당히 큰 규모인데… 이런 단결력으로는 KOF 세계정복은 어림도 없어요. 어림도. 규모가 큰 집단일수록 단합 없이는 와해되기가 더 쉬운 법인데… 리더의 선출이 시급하다고 봅니다. 그것도 카리스마 게이지가 가득 찬 리더말이죠.

노력하세요 두슬기 군. 팀원의 입에서 '자칭 팀장이라고 하는 놈도 있다' 라는 말이 나와서는 절대 천하를 다스릴 수 없습니다.

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자



수능도 끝났습니다. 겨울도 다가옵니다. 겨울밤을 여럿이서 달굴만한 그런 게임이 필요한 사람들은 혹시 없는지? 애독자의 첫 도굴 소프트는 다행히도 그런 소프트가 선정되었습니다. 엽서를 보내주신 다른 독자들께도 감사의 말씀을 드리며 애독자들의 요청을 최대한 반영하여 코너의 구성도 약간 바뀌었으니 양해 바랍니다.

이 달의 도굴 소프트

라쿠가키 쇼타임



기종: PS
장르: 액션
제작사: 트레저(발매사: 에닉스)
발매일: 99년 7월 29일
발매가: 5,800엔

제보자

[제보자] 최종성: 서울시 은평구 갈현동 436-25

제가 소개하고 싶은 게임은 「라쿠가키 쇼타임」입니다. 이 게임은 멀티 탭으로 4인용까지 지원하고, 친구 4명이랑 이 게임을 한다면 아마 200% 혈전이 될 것입니다. 그 정도로 재미있고 피 튀기는 게임인데 사람들이 잘 모르더라구요. 만약 이 글이 선택된다면 꼭 이 코너에서, 이 게임에 대해서 자세히 알려 주세요.

그렇습니다. 이 게임(이하 라쿠가키)은 트레저 특유의 정신없음이 살아있는 액션 게임입니다. 게임 제목처럼 낙서를 해 놓은 듯한 캐릭터들과 아이템을 이용, 혼란스럽고 박력있는 배틀을 펼칠 수 있는 것이 이 게임 최대의 매력입니다. 남녀노소 굉장히 재미있게 즐길 수 있는 게임인데도 불구하고 7월의 대작 「디노 크라이시스」, 「성검전설 -LEGEND OF MANA-」등등에 밀려 홍보가 상당히 덜 되었던 작품입니다. 어쨌든 최종성 독자의 제보 감사드리며 요청대로 게임의 소개에 중점을 두어 파헤쳐 보도록 하겠습니다. 그리고 스토리 모드의 소개는 거의 배제하고 대전 모드를 중심으로 소개를 진행하겠습니다.

비교 소프트 [팬저 밴디트]



「아스카 120%」 등을 탄생시킨, 정신없는 액션이라면 둘째가라면 서러울 「Fin In Cafe」에서 만든 4인 대전 액션게임(발매사: 반프레스토). 새턴으로 등장한 「가디언 히어로즈」와 '너무도' 유사하여 세간의 지탄을 받았던 게임이기도 하다. 4인 대전 게임의 교과서 적인 구성을 보여주는 게임으로 발매일은 97년 8월 7일.

이것이다! [캐릭터와 기술편]



▲ 주인공 유키오의 성우는 미도리카와 히카루. 로봇 대전의 마사키와 같은 목소리인데…

우선 캐릭터라고 하면…라쿠가키의 캐릭터들은 여타 게임의 캐릭터와 비교를 거부하는 생김새를 지니고 있다. '그리다 말았다'라는 표현이 가장 적절하지 않을까 싶은 캐릭터들은 어찌 보면 귀엽고 어찌 보면 성의 없으며 어찌 보면 엽기적이기까지 하다. 어쨌든 캐릭터들에게서 미려함을 찾아보기는 힘들기 때문에 화려한 캐릭터들을 좋아하는 사람들에게는 거부감마저 불러일으킬 수 있는 경파함이 존재한다.



▲ 마지막 보스 「작가」. 황당하기 그지없는 설정이다



▲ 트레져 메이커즈의 캐릭터도 우정 출연!



▲ 판저 밴디트의 캐릭터들. 2D라는 차이가 있기는 하지만 무난하게 보인다

그러나 이 캐릭터들은 생각보다 훨씬 다양하고 박력있는 움직임을 보여준다. 일단 게임의 진행은 물건(또는 상대)을 집어던지는 것이 주를 이루고 점프 이외의 모든 움직임은 오직 특수기 버튼 하나로 이루어진다. 그리고 스마일 볼에 의하여 이루어지는 필살기는 캐릭터에 따라 1~3가지 씩 존재하는 관계로 캐릭터 사이에 확실한 차별성이 생기며 움직임 역시 상당한 박력을 자랑한다.

물론 단점이 없는 것은 아니다. 하늘을 나는 캐릭터는 아무런 제약 없이 하늘을 날 수 있으며 HP를 회복 가능한 극악한 캐릭터들도 존재하는 아무 생각 없는 밸런스 조정은 게임에서의 싸움이 실제 상황으로 번질 만한 빌미를 제공하기도 한다. 또한 그

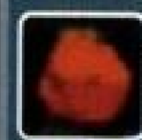
이것이다! [아이템편]

라쿠가키의 아이템들은 전장에 작가가 출현하여 작가가 그려놓고 간 것을 사용하는 것이 기본이다. 아이템들은 전부 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 것들뿐이다. 이것으로 인하여 게임은 거의 아수라장. 독자 요청에 충실히 부응하여 이 아이템들을 자세히 소개해 보도록 하겠다(사실 이것만 알면 게임을 할 수 있다).



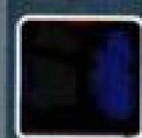
▲ 원폭 피해자 보상문제는 끝나지 않았습니다

바위



서울 시내 한복판에 사는 사람이 아니라면 누구나 한 번쯤은 보았을 바위. 무슨 설명이 필요 있겠는가? 그냥 던지면 된다. 바위이기 때문에 던지면 깨질 수 있으며 깨진 짱돌에 맞으면 역시 아프다.

블랙홀



중, 고등학교 시절 물리 시간이나 지구 과학 시간에 어렵지 않게 접해 볼 수 있는 블랙홀. 던져 놓은 위치를 중심으로 주위에 있는 모든 물질을 빨아들이는 것이 주요한 효과이다. 다른 아이템과 콤비네이션으로 사용된다.

그레네이드



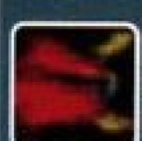
군대에 가게되면 누구나 한번쯤 보게되는 수류탄이다. 역시 별 설명은 필요없다. 그냥 던지면 된다. 당연히 맞으면 아프며 폭발성이기 때문에 주변에 있는 다른 사람들에게도 피해가 간다. 랜덤으로 숫자가 떠오르는 것이 있는데 이것은 불량품인 관계로 숫자가 0이 되기 전 아무 때나 멋대로 터진다(뭐냐…).

ICBM



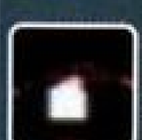
ICBM(Intercontinental Ballistic Missile) 대륙간 탄도탄의 약자이다. 뉴스를 매일매일 보면 한 달에 한번은 볼 수도 있음직한 그리 낯설지 않은 아이템. 역시 효과는 던져서 적에게 피해를 주는 것이다. 뭐 대륙이건 사람이건 던져서 맞으면 그만이므로 사소한 일에 신경쓰지 말자.

호밍 미사일



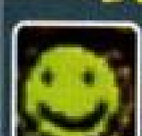
말 그대로 유도(誘導)미사일이다(물론 유도(柔道)미사일이 아니다). 어려서부터 만화보고 자란 어린이 치고 유도 미사일 모르는 사람이 있을까? 위력은 적지만 적을 끝까지 추격한다는 것이 장점. 주로 아이템을 들고 있는 상대의 아이템을 그 자리에서 터트릴 때에 사용한다.

지뢰



군인생활을 징하게 하신 선생님께 수업을 듣다 보면 지뢰의 참상에 대해 말씀해주시는 선생님이 가끔 계신다. 그런 경험이 없는 사람이라 할 지라도 휴전선 비무장지대에 한 번 가보면 꺼져가는 의식 속에서 지뢰의 맛을 충분히 느낄 수 있으리라고 본다. 어쨌든 던질 수 없는 유일한 아이템으로 지뢰에 상대방을 던짐으로서 그 위력을 120% 발휘할 수 있다.

스마일 볼



웃으면 건강에 좋다고 「호ㅎ심 1000국」의 모 박사께서 말씀하신 바 있다. 어쨌든 모든 아이템들 중에서 가장 많이 볼 수 있는 것이 바로 웃음이다. 스마일 볼은 타격을 입으면 당연히 기분이 나빠지므로 얼굴을 찡그린다. 그것이 극에 달하면 갑자기 "할렐루야~"라는 웅장한 사운드와 함께 반짝반짝 빛나는데 이것으로 인하여 필살기의 사용이 가능해진다.



정신 건강에 해로운 캐릭터들



▲ 필살기들은 의외로 화려하다



▲ 이 상황을 이해할 수 있는가?



▲ 판저 밴디트의 경우도 박력은 있으나 너무도 무난하다

래픽 자체가 상당히 난잡한 관계로 화면을 보기 어렵다는 단점이 존재하기도 하지만 4인 동시 플레이 게임의 싸움 자체가 개싸움이기 때문에 오히려 즐겁게 구경할 수 있는 장점이 되기도 한다.

다른 4인 대전 액션 게임에서의 아이템들은 부가적인 역할을 하는데 반하여 라쿠가키의 아이템들은 가장 중요한 공격 수단이라는 점에서 역할이 상당히 크다. 특히 필살기가 발동된 상대의 스마일 볼을 빼앗아 자신이 필살기를 쓸 수도 있기 때문에 아이템을 둘러싼 암투와 혈투는 게임 중에서 끊이지 않는다. 이러한 점이 실력이 없어도 게임을 즐겁게 즐길 수 있는 강점으로 작용하는 것이다.



▲ 빼앗으려다 실패하면 이렇게 된다



▲ 팬저 밴디트에서의 아이템의 가치는 없다. 전형적인 실력 승부

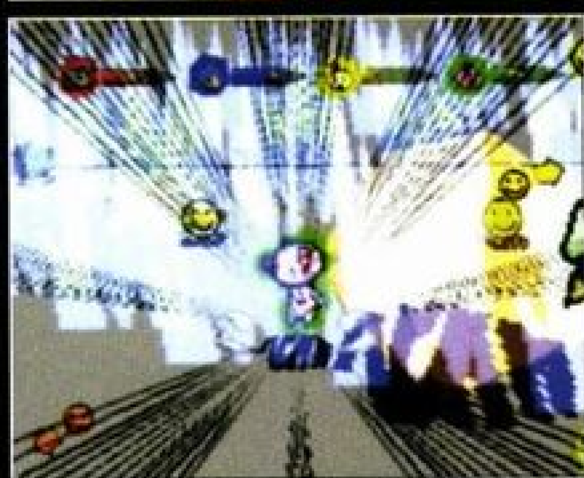
이것이다! [연출편]

가장 압권인 연출 2가지만 꼽아서 소개하면 게임 오버와 사망 연출. 게임 오버를 당하면 황당하게도 애니메이션이 흐른다(그것도 캐릭터 별로). 별로 미려한 편은 아니지만 보고 있으면 웃음이 절로 나올 정도로 일부러 스토리 모드에서 게임오버를 당해보는 것도 좋을 것이다.

이보다 더 압권인 것은 역시 사망시에 등장하는 대사들이다. 이는 인간의 인내심과 투쟁본능을 시험하는 대사들로 꾸며져 있으며 순간적으로 대사를 캐치하지 못하신 분들을 위하여 몇 가지의 코멘트를 소개해 보도록 하겠다.







▲ 필살기로 최후를 맞이하면 숏 리플레이 3회·굴욕 대사

이것의 총평

팬저 밴디트가 4인 대전 게임의 정석을 보여주는 게임이라면 이 게임은 전체적으로 상당한 재미를 자랑하는 게임이다. 혼자서 대전모드에 들어가도 COM을 동원하여 무조건 4인 플레이를 하도록 만들어져 있기 때문에 사람 수가 조금 적어도 재미있는 플레이를 즐길 수가 있는 이점이 있다. 어렷이서 플레이하는 게임을 선호하는 사람은 적극 권장할 만한 게임이며 실력으로 밀어붙이는 게임이 아니기 때문에 액션에 약한 사람들도 플레이에 부담이 없다. 다인 플레이에 굶주린 사람들부터 게임 불감증에 시달리는 사람에 이르기까지 전 게이머에 걸쳐 권장한다(단, 멀티 탭이 있어야지만 100% 재미를 느낄 수 있다. 참고하기를…).



▲ 죽었다 죽었어



▲ 無念…



▲ 이에 비하여 팬저 밴디트의 연출은 너무도 약하다. 비교하고 나서 확실히 열세



▲ 정신 데미지 보장

한역	원문
또 너냐…	またオマエか…
아무도 널 탓하진 않아	だれもオマエをせめたりしない
○○(캐릭터 이름)는 별이 되었다	○○はホシになった
너답다	オマエらしい
GO TO HEAVEN	ゴウ トゥ ヘブン
GOOD BYE FOREVER	グッド バイ フォエバー
플레이어가 나빴어	プレイヤーがわるかったな
너에게 눈물은 어울리지 않아	キミにナミダはあわない
포기하는 건 아직 일러	あきらめるのはまだはやい
그럴 듯한 이유는 필요없다	いいわけはいらない
훌륭한 죽음의 모습이다	みごとなしにざまだ
넌 빛나고 있었다	アンタ、まぶしかったぜ



당신들도 좀 찾아봐!

그렇습니다. 이 코너는 게임파워 일당(?)이 무작위로 꾸려나가는 코너가 아닙니다. 독자 여러분들이 즐기신 재미있는 게임 중에서 세상에 많이 알려지지 않은 게임이 있다고 생각하시는 분들은 간단한 사연과 함께 지체없이 편지를 띄워주십시오. 그러면 그 달의 「파·찾·즐」은 독자 여러분의 게임으로 꾸며집니다. 언제 발매된 게임이건 관계없습니다. 기종도 상관없습니다. 페이지를 어떤 방식으로 꾸며달라는 요청이 있다면 구성도 조금씩 바꿉니다(단, 너무 무리한 부탁은 자제하여 주십시오). 그러나 이미 구할 수 없는 게임은 도굴 대상에 포함되지 않으므로 주의하십시오. 여러분들의 도굴 실력을 기대합니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부
"파·찾·즐" 담당자 앞



아직은 타국문화!?

[정재환 객원 기자]

이번 13, 14일 양일간 열린 코믹 월드에 취재를 빙자한 구경을 다녀왔다. 조금은 긴 행렬을 기다려 행사장에 들어선 후 가장 먼저 느낀 것은 마치 다른 세상에 온 것 같다는 느낌이었다. 각 팀에서는 자신들이 자작한 캐릭터 상품과 동인지 등을 열심히 홍보 및 판매하고 있었으며 얼마 전까지 물 건너 옆나라만의 문화라 여기어 지던 코스프레(코스튬 플레이)도 훨씬 대중화된 모습을 볼 수 있었다. 코스프레의 비중으로 보면 여전히 「봉신연의」와 SNK 게임이 강세를 보였고, 「투하트」와 「카드캡터 사쿠라」 코스프레팀의 비중이 이전과 비교해 월등히 높아져, 국내에는 아직까지 정식으로 들어오지는 않았지만 「투하트」의 인기는 일본뿐만이 아니라 국내에서도 상당하다는 것을 알 수 있었다.

또한 일본의 작품만이 아닌 국산 게임인 「악튜러스」의 캐릭터를 코스프레한 사람도 있어, 국내의 게임 시장도 이전과 비해 많은 발전을 이루었다는 것을 새삼 느끼게 해주었다. 하지만 한가지 아쉬웠던 것이라면 이전 행사와 마찬가지로 이번에도 일반인들은 전혀 상상도 하지 못할 문화가 그들 사이에서는 이미 대중적인 동아리 문화로 발전되어 있었다는 것이다.

그들은 누구에게도 자신들의 입장을 이해 받으려 하지 않았다. 그리고 자신들의 입장을 이해시키려 하지도 않았다. 강요하지 않고 강요받지 않는 그들만의 자유로운 문화. 언제까지 일반인들에게 있어 코스프레와 동인지는 타국 문화로 있어야 하는건지…? 모든 취재를 마치고 행사장을 나서며 다음 번 행사에는 그들만이 아닌 일반인들이 함께 어우러질 수 있는 그런 행사로 발돋음했으면 좋겠다는 작은 바람을 가지게 되었다.



■ 제작사 KSS

■ 장르 미소녀 격투 액션

다음은 배리어블 PIA다!

배리어블 지오(V.G)



현재 플스로 2탄까지 발매되었고 PC로 「V.G 커스텀」과 최신작인 「V.G 맥스」가 18禁 버전으로 발매될 정도의 인기 시리즈인 배리어블 지오(이하 VG)가 애니메이션으로 제작되었다. 게임에서 이미 입증된 뛰어난 캐릭터성과 유치찬란하지만 나름대로 공감이 느껴지는 스토리 구성, 그리고 게임과 마찬가지로 돈 들어가는 메이저 성우들의 채용으로 이번 VG가 단순한 캐릭터 애니는 아니란 것을 보여준다. VG 팬들에게는 만족을, 애니메이션 팬들에게도 나름대로의 재미를 부여할 이번 V.G. 역시 세상에서 가장 재미있는 것은 싸움 구경과 불구경인 것같다.

1년에 한번 최강의 웨이트레스를 가리는 베리어블 지오(V.G). 유카는 보다 강한 상대를 찾기 위해 V.G에 참가하고, 이를 뒤에서 응원해 주는 친구 야지마 사토미. 하지만 사토미의 동생이 갑자기 발작을 일으키고, 수술비를 마련하기 위해 사토미도 V.G에 참가하게 되며 스토리는 다른 방향으로 흘러가게 되는데….

캐릭터 소개

다른 작품들과 달리 V.G는 캐릭터성을 위주로 스토리가 진행된다. 그런고로… 이 V.G를 더욱 재미있게 보기 위해 모든 캐릭터와 담당 성우 그리고 기본적인 스토리에 대해서만 소개하고 자세한 스토리는 실제 이 애니를 보는 독자들의 재미 반감을 막기 위해 공개하지 않겠다.

야지마 사토미



17세 154cm 41Kg 78, 51, 82. 필살기는 화과참(火焰斬). 타케우치 유카의 친구로 상당한 실력자지만 대회에서는 번번히 유카에게 패하고 있다. 현재 부모를 여의고 동생과 둘이 살아가고 있으며, 학비와 생활비를 아르바이트 해서 벌고 있다. 담당 성우는 에바의 아스카와 최근에는 일격에서도 열연한 미야무라 유코.

타케우치 유카



18세 163Cm 55Kg, 89, 56, 88의 나이스 보디를 가지고 있는 V.G의 히로인. 필살기는 기공탄(氣孔彈). 포니테일과 웨이트레스복이 잘 어울리는 정의감 넘치는 열혈 스포츠 소녀. 성격이 성격인지라 상급생과 하급생에게도 높은 호감도를 유지하고 있다. 담당 성우는 에바의 미사토, 세일러문의 우사기를 연기한 미츠이시 코토노

유키 아야코



20세 163cm 85, 54, 88 필살기는 레이브 스톰. 춤추는 것과 색다른 것을 좋아하는 아야코는 자신만의 댄스를 격투로 승화시켜 싸우고 있으며 상대를 농락하는 듯한 공격기술이 주를 이룬다. 하지만 V.G에서는 별 비중이 없는 캐릭터로 등장하니 그냥 무관심 속에 잊혀 버리게 될지도… 담당 성우는 소울칼리버의 소피티아, 노엘 라네쥬의 미도리카와 료를 연기한 네야 미치코.

마스다 치에



17세 165cm 83, 59, 85. 필살기는 자섬검(紫閃劍). 닌자 집안의 자손으로 어렸을 때부터 조부에게 닌자의 체술 훈련을 강요당한 과거가 있다. 그만큼 닌자로서의 실력은 발군이지만 어딘지 모르게 접근하기 힘든 분위기를 내포하고 있다. 담당 성우는 카드 캡터 사쿠라의 토모요와 바람의 검심 극장판의 도모에를 연기한 이와오 준코.

야세나 카오리



19세 159cm 45Kg 84, 58, 87 필살기는 열점죽(列尖鏃). 전년도 V.G 준우승의 경력을 가지고 있다. 천재적인 격투 센스를 가지고 있는 성실가에 노력가! 자신의 컴퓨터를 사용하여 V.G 선수의 데이터를 모아두고 있다. 담당 성우는 계절을 안고서의 미유, 테일즈 오브 데스티니의 루티를 연기한 이마이 유키.

쿠스노키 마나미



16세(어디가…!?) 143cm 34Kg 75, 57, 79 고양이 게트 펀치라는 의미불명의 필살기를 사용한다. 어떻게 V.G에 등록되었는지 모르는 캐릭터로 특별이 어떠한 무술을 수행한 것도 아니지만 실전에서는 나름대로 도움이 되어 준다. 담당 성우는 에스카플로네의 메르르, 포켓 몬스터의 피카츄 등을 연기한 오오타니 이쿠에.

쿠보타 준



18세 172cm 56Kg 85, 60, 86. 필살기는 쿠보타 버스터(일명 행복 조르기). 고등학교에서는 레스링부에 소속되어 있었으며, 한 때는 올림픽 선수였지만 갑자기 시시하다며 그대로 은퇴해 버린다. V.G에서 상당히 비중이 높은 캐릭터로 유카에게 많은 도움이 되어 준다. 담당 성우는 사쿠라 대전의 아야메, 아크 더 레드 2의 엘크를 연기한 오리카사 아이.

에리나 골드스미스



21세 160cm 92, 57, 88 필살기는 에리링 파이어. 통칭 에리링으로 불리며, 사는 것이 게그 그 자체인 캐릭터지만… 상당히 어두운 과거를 가지고 있는 듯하다. 왜 등장했는지 모를 정도로 낮은 비중을 가진 캐릭터로 그냥 무시해도 상관없다. 담당 성우는 블랙 매트릭스의 루카, 마법기사 레이어스의 카르티나를 연기한 나가시마 유코.

야나세 자하나



20세 165cm 49Kg 85, 58, 87 필살기는 버닝 로즈. V.G 3년 연속 무패 우승의 신화를 가진 캐릭터로 다국적 그룹인 자하나 그룹의 실권자. 현재는 V.G동의 위원회에서 나와 일반 선수로 참가하고 있다. 전형적인 여왕 캐릭터의 표준형. 담당 성우는 디자이어의 쿠사나기 레이코를 연기한 야마구치 유리코.

Animation

Animation



■ 제작사 SPE 비주얼 웍스
■ 장르 학원물

이것이 진정한 신세대 선생



GTO
(GREAT TEACHER ONIZKA

이미 국내에 판매되고 있는 인기 만화 「반항하지마!」로 잘 알려진 GTO가 TV판 애니메이션으로 제작되었다. 현실세계에서는 전혀 이루어질 수 없는 일을 소재로 이용한 GTO는 기본적으로는 코믹한 내용을 담고 있지만 한편으로는 심오한 현실 실정을 비판하는 시사만화의 측면도 많이 가지고 있다. 단순하게 재미위주로 보는 것도 좋겠지만 가끔은 심각하게 상황을 파악하며 GTO를 보도록 하자.

GTO는 코믹스에서 애니메이션으로 그리고 드라마까지 제작될 정도로 인기를 가지고 있는 작품으로 최근 국내에서도 대인기를 모으고 있다. 코믹스를 본 사람은 애니를, 애니를 본 사람은 드라마를 보도록 하자. 아마 GTO의 매력에 흠뻑 빠지게 될 것이다.

이야기의 시작은?

최고의 폭주족 출신인 오니즈카가 갑자기 교육자가 되고 싶다는 생각이 들어 대리인을 사용해 교사 자격증을 얻어 교사가 되는 말도 않되는 이야기로부터 모든 일이 시작된다.

주인공은 이런 사람



▲ 전설의 오니즈카의 변신일지도…

이 애니메이션의 주인공인 오니즈카는 전직(?)이 폭주족과 깡패를 겸하던 고등학생 백수다. 이미 폭주족 세계에선 손을 뗀지 오래지만 그는 전설이 되어 있다. 전혀 교사 같지 않지만 학생들에게 인생에 대하여 자신의 방식대로 교훈을 주는 의외로 멋진 사람이다.

인생은 그리 만만한 것이 아니다

처음 학교에 배정받게 된 우리의 오니즈카. 하지만 가장 불량 학생반으로 배정받은 오니즈카는 일생일대의 위기에 닥치게 된다. 학생들의 음모에 속아 넘어가 버린 오니즈카는 최고의 폭주족이라는 이름에 걸맞지 않게 학생들에게 되려 협박을 당하는데, 역시 가만이 있을 인물이 아니었다. 달콤한 교사 생활을 포기하기로 결심하고 자신의 학생을 교육시키기위해 인벌을 준비하게 된다. 그저 단순한 바보라고 생각한 오니즈카의 학생들은 앞으로 일어날 거대한 일에 대해서는 조금도 낌새를 느끼지 못하고 느긋한 생활을 지내는데… 과연 이들의 앞날은?


▲ 오니즈카에게 접근하는 여학생…


▲ 결국 협박을 당하게 되는데…


▲ 그러나 과감한 결정을 내리고


▼ 처절한 응징을 해준다


▲ 이것이 오니즈카식 교육법

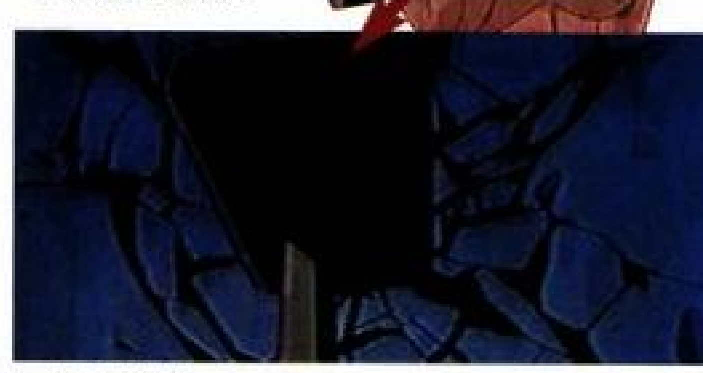
진정한 교사로서의 오니즈카

교사가 하고 싶다는 이유만으로 교사가 된 오니즈카. 하지만 그는 이미 진정한 교육자가 되어 있었다(아닐지도…). 오니즈카는 자신의 학생 중 한 명의 고민을 해결해준다. 방식은 초 열혈 단순 무식. 그에게는 대화란 없다. 오로지 몸으로 힘으로 모든 것을 해결한다. 하지만 결과는 최고라고 해도 과언은 아니다.


▲ 고민을 하는 여학생


▲ 무시하고 넘어가지만


◀ 인정이 많은지라


▲ 몸으로 보여준다

이 애니메이션의 음악을 주목

GTO는 재미있다는 것만으로도 볼 가치가 높은 애니메이션이다. 그러나 그것뿐아니라 오프닝곡과 엔딩곡에 사용된 음악들을 보면 제작사가 어느 정도로 심혈을 기울여 만들었는지 알 수 있다. 지면으로는 노래까지 소개해 줄 수 없는 점이 정말 아쉽지만 그냥 가수의 이름만으로 만족하도록 하자.

주제가	엔딩곡
가수	가수
L'Arc en~ciel	우타다 히카루
곡	곡
Driver's High	Last Piece


▲ 오프닝 화면


▲ 엔딩 화면

열혈 애니넷

미소녀 게임을 너무 가볍게 보아서는 안됩니다. 하지만 너무 그것에 집착해서도 안되지요. 이 둘의 밸런스를 어떻게 맞추는 가가 중요합니다. 하긴 세상의 모든 일이 다 그렇겠지만요.

K : ……… 어째서 열혈 애니넷에 미소녀 게임 얘기가 나오는 겁니까?

사미 : …… !! 끌어내!

K :(끌려나가며) 풀어라! 이 나쁜 놈아! 이것이 담당자의 독재라는 거냐!?

사미 : (발끈) 훗! 저놈에게는 처형하기 전 한번 손대면 평생 어펜드 디스크는 물론 팬 디스크와 관련 상품을 사다가 인생을 마감하게 된다는 마의 게임 「두근두근 메모리얼 2」의 공략을 맡기도록 해라!

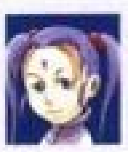
K : !!! 안돼!!! 그런 게임을 공략시키느니 차라리 그냥 죽여라! 컥…. 후억….

?? : 그는 스스로 목숨을 끊었습니다.

사미 : 훗! 상관없다. 대체품은 얼마든지 있다. 이봐! 防塵을 불러!



HI(이건 절친한 사람들끼리 쓰는 인사말이라고 배웠지만 우리(?)는 이미 꽤 친해졌다고 생각이 되는데요). 성효준입니다. 만일 이 내용이 뽑힌다면 제 필명을 '슬픔이 가득한 자'라고 해 주세요. 요즘 제 상황이 좀 힘든 그런 상황이라서요. 뭐 전에 '그 일' 때문에 편지를 띄웁니다. 이젠 확실하게 아시겠죠? 아! 그리고 친절히 대해 주셔서 너무 감사합니다. 전 이제까지 그렇게 친절히 대해 준 사람이 그리 많지가 않거든요. 그런데 그 뭐더라? 제가 신현준 닮았다고 한 그분 말이죠. 그분이 사나이 울프라고 하신게 맞나요? 그 때 너무 힘들게 돌아와서 잊어버렸네요. 안부나 좀 전해주세요. 그리고 제가 거기에 펜하나 놓고 갔는데 사미님이 잘 쓰세요. 사실 이 편지를 쓴 것은 그 일 때문이기도 하지만 누군가에게 얘기하고 싶어서예요. 저는 남이 들으면 비웃을지도 모르지만 항상 옳게 살려고 노력해요. 그래서 전단지 아르바이트(사실 저는 아르바이트 해서 용돈 벌고 파워도 산답니다)할 때도 한장도 버리지 않습니다. 하지만 주위 사람들은 제가 어리석다고 합니다. 전 제가 옳다고 생각하는데 말이죠. 뭐 잡소리는 끝났습니다. 어떤 방법으로든 답장을 해 주셨으면 좋겠네요. 안녕히 계세요. 나중에 또 한번 가겠습니다.



hi [hai] int.
1. 영 야!(주의를 끌 때 지르는 소리).
2. 야!, 안녕(하세요)! hello보다 친숙한 표현이며, 특히 미에서 자주 쓰임.

사미 : 그런가…. 이것이 양키식 야!라는 것인가.

프리티 : 그는 담당자에게 야!라는 말을 하고 있는데, 이것은 어찌된 일이란 말인가.

사미 : 아니, 당신, 지난번에 이 곳을 방문한 독자분의 이름을 기억하지 못한다는 겁니까.

프리티 : 그나저나 효준 독자, 자네와 닮은 것 같은데?

사미 : 무…, 무슨!

프리티 : 자급자족으로 벌어들인 모든 금액을 한정판 게임에 쏟아넣는….

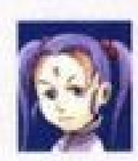
사미 : 입막아! 끌어내!!

프리티 : 이것이 마감 분열증인가….

ps 효준님, 비록 이런 상황이지만, 정직, 그것입니다. 다른 사람이 뭐라하든 자신만 마음 편할 수 있다면 그것으로 된 겁니다.

ps2 그리고 공략집…, 함께 보내는 것을 잊었습니다. 제가 죽일 놈입니다. 그리고 그분이 사나이 울프가 맞습니다.

저번호에 뽑아주신 것에 대해 감사드립니다(진심으로…). 요즘에는 만화 애니메이션반(방과후 활동)에서 열심히 공부하고 있습니다. 화요일은 열심히(?) 사쿠라를 보고 있는데 무슨 내용(자세한)인지 모르겠습니다. 어떤 놈은 봉인의 지팡이를 가지고 레리~즈라고 똑같이 하고 케로 같은 놈도 있었는데 어떻게 된건지…. 사미님은 일본어 할 줄 아니까 잘 아시겠네요. 자세한 내용을 알려주세요. 안녕히 계세요.



K : 자아, 자네 전공이다. 어서 답하게.

사미 : 음, 이런 전문적인 답변은 게임 클리닉으로 패스하기로 하지. 이곳이나 그곳이나 나의 정복권이 아닌가.

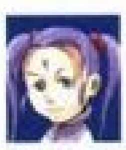
K : 그…, 그런, 나태하고 안일한 발상이 잘 날던 비행기를 떨어 뜨린다는 것을 왜 모르는가!

사미 : …. 뒷뜰의 호박씨다.

P. S 자세한 내용을 알려주고는 싶지만 페이지상 여기서는 무리고 나중에 전화 주시면 제가 직접 리얼타임으로 재현해 드리지요… 가 아니고 게임 클리닉에 한번 가보세요. 혹시 있을지도….



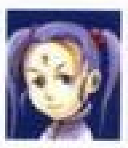
처음 뵙겠습니다. 저는 여수에 사는 조정관입니다. 나이는 17살이구요 취미는? 가끔 만화그리기 입니다. 사미님 물어볼게 있는데요? 왜! 레이싱 게임이 많이 안나오죠? RPG 게임은 많이 나오는데, 저는 레이싱, 스포츠같은 것을 아주 좋아하는데? 처음보내는 엽서니까 사미님 어색한 것 이해해 주세요. 그럼 안녕히 계세요?



처음 뵙겠습니다. 저는 파워에 거주하는 사미입니다. 나이는…, 웃…, 쿨럭…, 쿨럭…, 취미는? 가끔 공략하기입니다. 정관님 답변할게 있는데요, 레이싱 게임은 생각보다 많이 발매됩니다. 단지 RPG같은 게임이 많이 발매되기 때문에, 상대적으로 적어보이는 것뿐이지요. 하지만 저는 미소녀 게임같은 것을 아주 좋아하는데…. 처음 하는 답변이니 정관님 어색한 것 이해해주세요. 그럼 안녕히 계세요.

[redacted]

32(사미)님 그동안 몸 건강 하셨는지요. 한달만 이군요. 32님 요즘에 최근에 미소녀 겜을 해보셨는지요. 저는 당연히 못해봤지요. 할 말 없군요. 후~후~ 32님이 미소녀 겜을 넘 좋아한다고 해서 그냥 한번 물어 본거에요. 다음주면 제가 겜파워로 찾아 가겠죠. 그때는 32님을 만날 수 있겠죠. 아참 이게 몇번째 편지인지는 아시겠죠. 모르시면 저는 실망이…. 만약 아시면 전 초사이어인으로 기분 캡빵으로 변신이구요. 하하. 별루 할말이 없군요. 담에 뵐 때까지 안녕히 계세요.



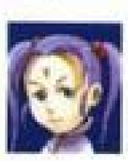
★게임파워 주말 근무 수칙

1. 15일까지 여유롭게 게임을 즐긴다.
2. 15일부터 빠지게 원고를 쓴다.

이렇습니다. 안타깝게도 15일 전 일요일에는 회사에 나오지 않습니다. 하지만 아이러니컬하게도 15일 이후에는 독자분들이 오셔서 일에 묻혀버린 사미를 보고 패닉에 빠지곤 합니다. 게다가! 1일부터 15일까지 랜덤으로 정해지는 근무태만의 표상, 휴가! 이런 것이 있기에 독자분들의 게임파워 방문조건은 공략조차 할 수 없는 어려운 게임과도 같지요. 아무튼 마감전에 오셨다가 허무하게 돌아가신 안신영 독자에게 심심한 위로의 말씀을 드립니다. 그리고 질문하신 것 저에게 사연을 보내신 것은 이번이 3번째! 그러니까 제가 담당자가 되고 나서 매달 빠짐없이 보내주셨다는 것이 되는군요. 그리고 다음 답변! 최근에는 PC용 코믹파티를 했습니다. 덕분에 코믹월드에 환상을 품고 갔다가 좌절하고 왔습니다.

[redacted]

안녕하세요. 사미님. 전 얼마전 용산에 가서 아야나미 레이 피규어 인형을 구입했습니다. 그러나 집에 가는 도중 지하철을 잘못 타서 갈아 타려는 도중 피규어가 들어 있는 가방을 놓고 내려 버렸습니다. 전 그걸 늦게서야 알아채 다시 들어가려 했지만 때는 이미 늦었습니다. 전철은 떠나가고 레이도 떠나갔습니다. 분실물 센터에 신고 했지만 결국 못 찾았습니다. 지금이라도 그때 그걸 가지고 가신 분은 제발 위의 주소로 보내주세요. 안녕히….



K : 다, 당신의 손에 있는 그 피규어는!?

사미 : 난 아무 것도 몰라! 이게 아니라고! 이건 내거야!

K : 두술기독자! 잡았습니다. 연행해 가십시요.

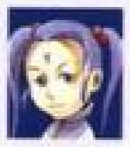
흠…. 본론으로 돌아와서 누군지는 모르지만 그 피규어를 들고 간 분은 정말 행복한 분입니다. 지금쯤 그 레이 피규어를 보며 즐거워 하고 있을 그분을 생각하며 살포시 저주해 주십시요. 그리고 찾기는 이미 힘들 것 같고 그걸 들고간 사람이 부디 피규어의 가치를 아는 사람이면 좋겠네요.



[redacted]

형 안녕하시죠? 그와 그녀와의 사정은 못 구했습니다. 쉽게 구할거라 생각했는데 흑흑~ 약속을 못지키게 됐어요. 대신 그림 약속은 바다가 들린다의 무토우 입니다. 색연필로 밖에 채색을 못해요. 마카랑은 친하지 않아서 눈이 이상하게 그려져서 무지하게 서글퍼요. 전 요새 뒤늦게 바람의 검심에 푹 빠져있습니다. 옛날엔 재미없다고 생각했는데 다시 보니 무지하게 재밌더군요. 켄신이 너무 멋집니다. 나중에 OVA도 살겁니다. 다음달에 켄신을 그려보내도록 노력해보겠습니다. 그릴 수 있으려나~ 10월달에 총몽을 보았습니다. 무지하게 재미있었습니다. 사이보그 시대라…. 꿈을 포기하지 않는 주인공의 모습이 멋있었습니다(이름이 뭐더라~). 결국 나쁜짓을 해서였지만 마지막에 '사요나라' 라고 하면서 떨어진 장면은 너무 멋있었습니다. 그럼 건강하시고요 다음달에 또 찾아 뵙죠. 안녕히 계시길….





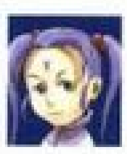
그와 그녀와의 사정이라…. 그와 그녀와의 사정이라면 동네 비디오 대여점에서 본 적이 있는 듯…. 윤영민님은 그런 분이셨군요. 그런 초우량 건전 비디오를 구하시려 하다니…. 하지만 저는 그와 그녀와의 사정보다는 그와 그녀의 사정을 권장합니다. 아마 그쪽이 구하기가 쉬울 것 같네요. 그리고 전 켄신보다는 OVA의 도모에를 더 좋아합니다.

[redacted]

처음 뵙겠습니다. 프리티 사미님. 거참 얼굴을 바꾸셨더군요. 음…. 난 좀비도 괜찮은데….

전 지금 건담에 푹 빠져있습니다. 건담을 보고 있자면 크으~멋지다! 그런데 제 친구 도우너는 멋이 없다고 하더군요. 자기는 화려한게 좋다나 뭐라나. 곧장 GP02 A의 아토믹 바주카 발사 쓰러지는 도우너. 튀는 나. 건담은 정말 대단한 애니메이션입니다. 그 세계관하며 또한 요즘 나온 프라모델을 보면 하늘을 우러러 한점 부끄럼 없이 완벽을 추구합니다. 특히 퍼펙트 그레이드. 제 의견입니다. 지금 복제가 어쩌니 저쩌니 하고 있지 않습니까? 그래서 60에 가까운 노인 아무로는 전투중 목숨을 잃고 사악한 무리들이 아무로의 유전자를 복제해 세계를 무릎 꿇게 하려고 하나 이를 막는 샤아. 1대 5의 전투 하지만 팍통 뉴타입은 진통의 능력을 못따라가 결국 패배. 샤아는 전투로 한쪽 팔과 눈 한쪽을 잃어 의수를 한채 아무로의 무덤에 가지만 갑자기 의문의 사나이 등장! 그것은 60이 다 된 아무로! 말이 너무 많았군요. 하지만 재미있을 것 같지 않습니까? 그리고 사미님 제발 디자이어. 이브 버스트 에러. 이세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노를 18금에 완전판으로 구입 아니면 통신에 있는지 알려주세요(어떻게라도 상관없음). 10월호를 보고 정말 감동이 뭔지 느끼고 싶습니다. 유노는 새턴으로 하다가 시간이 없어서 그만 뒀습니다. 그래서 더욱 애착이 갑니다.

ps 친구들에게 로리콘(로리타컴플렉스)이라고 불리신다고요? 저는 변태라 불립니다. 하하하~ 혹시 나도 나이가 들면…헉!



서두에 무언가 건담에 관한 얘기를 자신만의 상상의 나래를 펼쳐가며 논술하신 것 같은데…. 로봇계열을 안좋아하는 저로서는 아쉽게도 정호님이 도대체 무슨 상상을 하셨는지 알 길이 없군요. 정말 안타깝군요. 그리고 이브 버스트 에러와 유노의 완전판은 없습니다. 디자이어의 완전판은… 괜히 디자이어에 대한 이미지만 버리게 됩니다. 그냥 새턴으로 하세요.

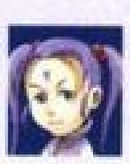
[redacted]



안녕~ 프리티 32님(?) 사미→삼이→32 우헤헷!! 반가워요. 아! 저번에 열혈 애니넷을 보니 사미님도 아이즈가 너무 좋다고요? 저는 태어나서 토리야마 아키라의 드래곤볼이 제일 재밌었고 이노우에 타케히코의 슬램덩크는 그 두번째…. 그리고 그 다음부터는 진정 잼있는 만화를 못 찾고 고심하고 있던 중 토루 후지사와의 반항하지마랑 상남 2인조의 재미를 느끼고 있었는데 조금 유치해지더군요. 근데 그 때 아이즈를 모 만화잡지에서 접해본 후…. 우와! 정말 무지~ 왕~ 슈퍼~ 울트라~ 캡숑~짱! 한 만화더군요. 두근두근한 이 만화는 카츠라 마사카즈가 그린 것인데 그림도 무지 잘그립니다. I→이치타카, 이오리, 이즈미 세명의 주인공을 둘러싼 여자들…. 정말 이치타카는 참 별난 녀석같아요. 이리 붙었다 저리 붙었다 저리로 갔다. 그래도 참 재·밌·어·요. 사미형도 다 보셨겠죠? 지금의 제 목표는 아이즈 원판 11권까지 모으기 입니다. 한권에 5,000원 이라던데…. 꼭 다 살거에요. 참고로 천리안 아이즈 동은 GO ILC 입니다(아이 러브 클럽). 지금 끊은지 한달 째…. 아 그리워라 아이즈 8권은 조금 배경이 날림 9권, 언제 나오나!!

ps 이오리(KOF의 그 이오리가 아니란 말이다)가 이치타카를 좋아하겠죠?

ps2 그림은 내용과 전혀 상관없는 그림. 죄송….



정수님이 제가 할말을 다 써버렸군요. 그래서 한마디만 하겠습니다. 아이즈…. 확실히 재미있습니다.

파워 아이템 박스

드디어 2000년이 다가오고 있소이다. 수능끝난 수험생도 밀레니엄 솔로들도 모두모두 둘러앉아 소환수 특집을 살펴봅시다. 독자분들의 수고스런 그림과 글들로 중무장한 소환수 특집. 역시 매니악의 히든까지 걸린 소환수에 응모를 한 독자분들의 수는 예상보다 적었소. 그나마 응모자들의 태반이 엄청난 미쓰테이크를저질러 버렸소이다. 이번에는 나는 왜안뽑혔지? 이런 사태(언어순화에의한··)!!! 이라고 의문을 제시하는 독자를 위해이유까지 차근차근 설명해 주겠소. 뭐, 불만있소? 훗, 답변는 없다!

소환수를 회복시켜라! - VER.밀레니엄

새천년을 맞이하는 소환수 특집



안녕하세요! 두 번 연속으로 얼굴을 내민 게임월드의 김대석입니다. 매장에서도 DDR장판의 인기는 거의 최강이죠. 이번에 준비한 장판으로 월동준비는 걱정 없습니다. 추우실 때는 가볍게 뛰어 주세요. 아, 그렇다고 발목부상은 조심하세요. 약값이 더 듭니다. 당첨되신 지방 독자들을 제외한 수도권지역 독자들은 게임월드로 직접 찾아와 주세요. 물론 신분증을 지참하시고요. 그럼 앞으로도 게임파워 계속 사랑해 주시고 더불어 게임월드도 사랑해 주세요. 그럼 저는 또 다른 선물을 준비하겠습니다.

협찬 : 테크노마트 8층 C-084 게임월드 02) 3424-8477

※게임월드에서는 지방 분들을 위해 친절한 전화상담과 우편을 통한 판매를 실시하고 있습니다. 게임월드의 문은 언제든지 와~~~~열려 있으니 주저 마시고 두드리세요.

[수고 많으셨습니다. 편안한 마음으로 좌절할 수 있습니다]

●일차 탈락기준 -코너명을 맘대로 바꾸지 마세욧!!編

손봉기님, 박대형님, 영진님, 추세진님

음, 소환수 감동에서 소환수 회복으로 변경한지 어언 2달. 그러나, 아직 소환수를 감동시켜라 코너로 응모하는 근시능력(近視能力)치가 부족한 분들이 계셨소이다. 내용이 중요하지 코너명이 그렇게 중요하냐고 하실지 모르나 그만큼 이 코너에 관심이 없고 잿밥에만 관심이 있다는 얘기!! 바로 액풀을 이용해서 소환마법 무한을 쓰는 것과 같은 이치!! 여러분들은 이 코너를 단순히 '선물받는 것을 자랑하는 코너'로 밖에 기억하지 않는 듯하오. 네 분에게는 심심한 위로의 말씀을 드리겠소.

●이차 탈락기준 - '주제 파악하라는 말'은 이래서 생긴건가요? 編

라태민님, 조정관님, 유동철님, 정석문님, 손진우님, 안신영님, 김연승님, 김경호님,
재운님, 하현민님, 최우님, 신성진님, 김효승님, 안광일님, 채승언님, 이정곤님, 한동우님

숲만 보고 나무를 보지 않는 이분들은 원시능력(遠視能力)치 부족으로 인해 과오를 저질러버린 것 같소. 관련주제와는 상관도 없는 글을 보내오다니…. 혹시 소환수에 응모하는 분들은 모두 이 코너에서 자신의 이름만을 확인하는 것인가?

●삼차 탈락기준 -관련주제2%, 쥐요998%의 글은…(MAX1000%)編

심재용님, 전승관님

달라고 하는 것은 좋소이다. 그런데 도가 좀 지나쳤소. 관련주제에 맞춘 충분한 그 것을 보내준 후에 '주시옷!' '내놔라!' 라고 하는 것은 좋은데 별 내용없이 달라고만 하는 것은 좀… 그렇지 않소이까? 이 두 분에게는 상당한 아쉬움이 남습니다.

●탈락기준 번외편 -마감기간에는 무지 바빠요!!!!"

유우석님, 김정규님, 성진열님, 김민우님, 김지연님

저… 원고 넘긴 다음에 보내주시면 아주 곤란하오. 이미 원고가 넘어가 버린 후에는 아무리 훌륭한 대작이라도 뽑아드리긴 힘들다오. 마감기간은 15일. 심하고도 오일이라는 것을 알아주시길….

●사차 탈락기준 -이게 아닌데…뭔가 빠져있거나 어진… 編

조두진님, 고여로미님, 이영수님, 여년기님, 이정수님,
김대성님, 박병주님, 전승관님, 이유민님, 김성훈님, 이성현님

다 좋아요. 절대 잘못된 것은 없소. 위의 열 한분은 당당하게 떨어지신 거요. 어깨를 펴고 다니세요!! 매니악이었을 때 응모했다면 충분히 당첨되셨을 거라오. 그러나 매니악의 히든에는 조금 약합니다. 가련하게도….

흠, 지면이 모자라오. 당신들의 내용은 짤린 거요. 짤린 거… ………안심하세요. 그래도 선물은 소환됩니다.



●

두습기군에 이은 여성기자 타령 시리즈 제 2탄. 개봉박두!! 구구리와 허우적에 흑심을 품고 이상한 삼행시를 보내온 엽필 독자!!! 내용이 너무 멋있어서 각색, 수정하다 결국 포기하고 가위질을 해버렸다는 삭제전설을 남겼소. 내용이 궁금한 사람들은… 계속 궁금하시길 바라오. 아!! 그리고… 이 소환수, 남자긴 하지만… 어떻게 안되겠소?

●

마땅히 쓸 곳이 없어 남아도는 B5용지에 글을 보내준 기노민 독자. 그렇습니다. 아무리 겉으로 멋있는 편지라도 소환수는 거기에 혹하지 않습니다. 내실이 중요하죠. 편집진과 독자들과의 관계에 대한 생각을 보내오신 기노민 독자의 말은 가슴에 오랫동안 남았습니다. 사실 아무리 파워필진끼리 토론해봐야 독자분들의 마음을 알기가 힘든 것. 독자분들과의 교류가 있어야만 파워는 발전할 수 있습니다. 필진과 독자들과의 뜨거운 화합을 기대해 봅시다. 독자 여러분의 목소리와 생각을 더더욱 많이 들려주시길 바랍니다.

●

아주 깜찍한 표현의 글과 이물질 덩어리를 동시에 보내오셨소. 하지만 영양가 면에서는 약간 부실하듯 하오. 흠, 이 괴상한 입체인형은 무엇이란 말인가?!! 독특한 아이디어로 인해 뽑은 것이오만 …이런 너무나 허약한 종이질 탓에 실을 수가 없었소이다(도대체 왜 창호지 인형을 봉투 안에 쑤셔넣은 것이냔 말이오). 앞으로는 이번의 실패(성공일지도)를 거울삼아 튼튼한 작품을 보내주시길 바랍니다.



●

당신 정체가 뭐요? 파워 필자들조차 알지 못하고 알 필요도 없다고 생각하는 것을 정리해 놓았잖아!! 읽는데 꼬박 64만년이 걸릴 뻔했소. 만일 그 글을 모두 실었다면 다른 독자의 것을 하나도 올릴 수 없을 것 같아 짤랐소. 후후, 너무 길어.

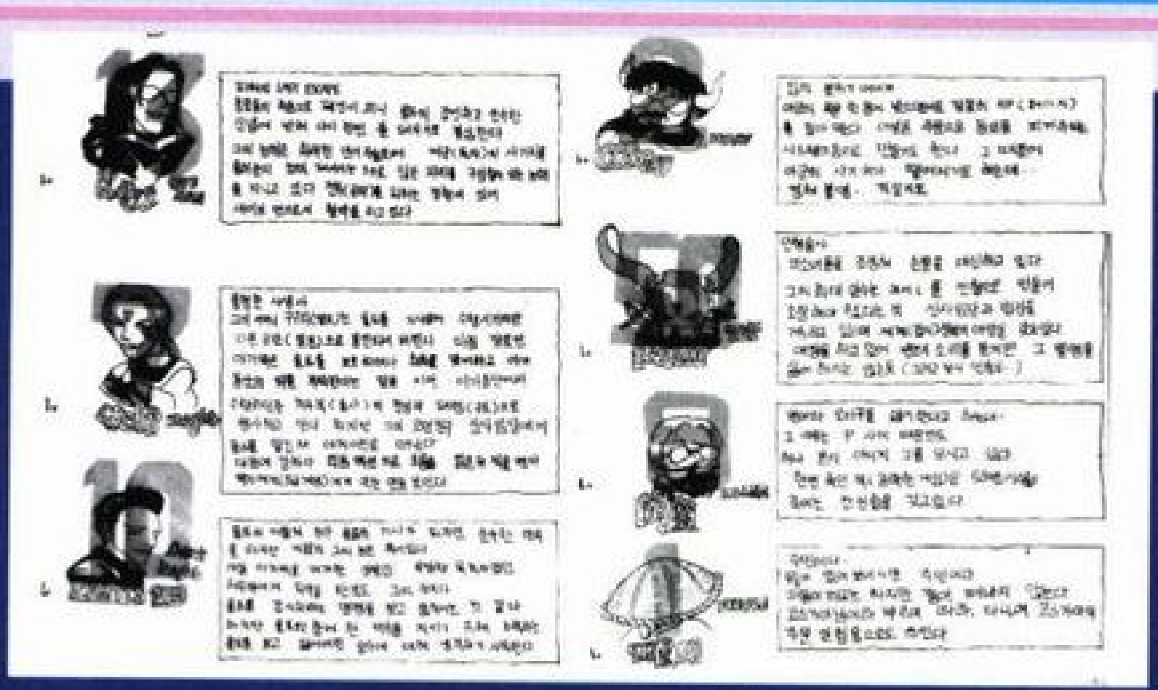
●

파워맨에 대한 관심이 아주 많은 독자시군. 이것이 바로 틈새시장!! 남들이 관심두지 않는 것을 노린다!! 훌륭하오. 그대는 훌륭한 사람이 되어 천하를 호령할 거요.

귀하의 노고에 감사드립니다

말이 필요없는 아주 훌륭한 작품이오. 관련주제에도 딱 들어맞고 그대의 센스에도 탄복했소. 덤으로 파워 가족들의 판타스틱한 백스토리에다 주관적인 점수까지. 파워나참반의 패러디와 글의 내용을 보면 파워가족에 대해 꽤 많이 알고 계시는 것 같소. 류영근아마자키류지 독자는 혹시 경배 독자와 아는 사이 아니오? 아무래도 그쪽 냄새가 나는데…. 아무튼 이런 좋은 작품을 보내 주시다니 감사하오.





●손태운 / 경남 창원시 소계동 716-56

안녕하십니까? 소환수님.

소환수님께서 사용하신 MP를 제가 한번의 마법으로 Full로 회복시켜드리겠습니다. 음~ 파워가족이라. 파워가족이면 사나이 울프, 가지 등 이런 담당자를 말하시는 거죠. 그러면 제가 그들의 성격과 좋아하는 것들을 대충 예측해 보았습니다. 먼저 사나이 울프의 성격은 상당히 까다롭고 섬세할 것 같습니다. 우선 그가 좋아하는 오락을 보면 비트매니아나 EZ2DJ 등 상당히 어렵습니다. 그리고, 그것을 All great 수준으로 클리어하는 걸 보면 상당히 까다로울 것 같다. 상당히 잘 만들어진 오락만을 즐긴다는 것을 보면 대충 짐작이 간다. 그리고, 잘 삐지는 것 같다. 이것은 나의 추측일 뿐이다. 다음으로 천년펭귄. 천년펭귄은 맡고있는 코너가 아트갤러리뿐이라서 잘 모르겠는데 아마도 덤벙거리고 한 우물만 파는 그런 성격인 것 같습니다. 우선 맡고있는 코너도 한 곳이다. 그리고 저번에 천년 펭귄이 다른 담당자에게 그림을 빼앗긴 일도 있다. 빼앗겼다라기 보다는 잃어버렸다는 것이 옳 것 같다. 다음은 가지. 가지도 천년펭귄과 성격이 비슷한 것 같다. 그리고 재미없는 개그로 사람을 열받게 하는 성격이다. 또 의지가 대단히 강하다. 끝까지 새턴인을 주장하는 걸 보면…. 다음은 프리티♥사미. 사미는 상당히 자유분방하고 팔방미인인 것 같다. 우선 사미는 거의 모든 오락을 좋아한다. 팔방미인이라는 것은 거의 모든 코너를 사미가 맡고 있다. 그래서 개인적으로는 상당히 맘에 드는 인물이다. 다음으로 신사임당. 이 인물은 코너를 맡은 지 별로 되지 않아서 잘 모르겠는데 내생각으로는 재미없는 말을 유행시키려고 노력하고 튀려고하는 경향이 있다. 특히 신 플스시대를 보면 '아불라까따부라따따뚜루겐' 이란 말이 3번이나 나온다. 그리고 over하는 말로 튀려고 한다. 마지막으로 소환수. 소환수는 '소환수를…' 코너만 맡고 있는 것 같다(본명을 쓰지 않는 이상 어떤 것을 맡고 있는지 모른다) 내 생각으로는, 소환수는 아주 너그럽고 친절하고 훌륭한 인물인 것 같다라는 말은 아부성 발언이고 너그러운 것은 사실인 것 같다. 그 많은 협박편지 속에서도 꿋꿋이 이 코너를 맡고있는 것을 보면 참을성도 대단히 많은 것 같다. 내 성질같으면 으…. 그리고 소환수는 모든 파워 담당자들과 친할 것 같다. 분명히 이번에 온 사연들을 다른 담당자에게 보여줄 것이기 때문. 이상 내가 생각해본 담당자들의 성격이다. 이 중에는 맞는 것도 있겠지만 틀린 부분도 많을 것이다. 그리고 다시 한번 말하는데 이것은 나의 객관적인 생각이기 때문에 틀린 부분이 있더라도 너그럽게 봐주십시오. 소환수님, 이제 MP가 회복되셨나요? 회복되셨다면 감사합니다. 그럼 이만.



우하하하하!!!! …글쎄올시다. 다른 사람들은 음… 잘모르겠는데 이 소환수, 확실히 너그럽고 친절하고 훌륭한 인물이외다. …웬지 모를 시선이… 뜨끔. 음, 손태운 독자 나름대로의 객관적 평가, 맞고 틀리고를 떠나 상당히 즐거웠소이다. 열심히 분석해 본 것 같군. 축하하오. 근데 너무나 자연스럽지 못하게 반말로 넘어가는 태운 독자. 앞으로도 이상하게 보내면 그 손 태워버리겠소.



아…… 두통이. 우라파워…. 쓰러질 것 같소. 원고맛 스타 K? 원고 맛스타 K? 당신의 정체는 뭐요!!! 너무나 궁금해 죽겠어…. ………………김상근군!!!! 앞으로는 이런 눈에 뻔히 보이는 짓은 하지 말아요. 어디가서 파워의 필자… 아, 아니오. 그대의 뛰어난 센스에 경의를 표합니다.



소환수님께

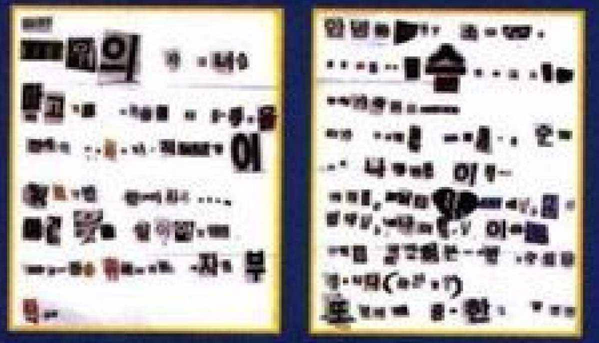
안녕하세요? 제가 보낸 그림은 별로 잘 그린 그림도 아니지만 가족같은 느낌의 파워 가족들을 생각하며 정성껏 그린 그림이니 잘 간직해 주시면 감사겠습니다. 아, 글구~ 이번에는 꼭 뽑혔으면 좋겠네요. (^-^;)

으음. 그림에 색만 제대로 입혔어도…. 코스가이마저 그려준 세심함에 놀라버렸소. 코스가이가 기뻐할 거요. 그러나 아쉽게도 하체에 상당히 약하신 것 같군요. 계속 정진하시길. 아, 그리고 이것을 뽑은 또 하나의 이유는 마지막 글과 '(^-^;)'는 너무나 매치가 잘되어 무척 귀여웠소이다. 그것뿐. 펑.

동봉된 내용 깨끗이 풀이 ^^

안녕하세요? 소환수님 열혈 파워독자 두슬기라고 합니다. 파워 가족이라…. 제가 좋아하는 파워가족을 순서대로 나열하면 이렇습니다. 가지님, 프리티♡사미님, 신사임당님, 싸나이 울프님. 이유는 파워를 열심히 본 독자라면 알 수 있을 것입니다(아닌가?). 또, 전 이때 중요한 걸 발견했습니다. 파워의 각 코너를 맡고있는 가족들이 다 남자인 것을. 전에는 구구리와 혀우적누나들이 있었지만 지금은 안계시고…, 이건 웃을 일이 아닙니다. 파워독자들을 위해서라도 여자를 부탁해요.

P.S 8시간 걸렸어요. (T.T)



열혈파워 두슬기 독자. 정말 괴상망측한 노가다 문서를 이용하여 나를 당혹스럽게 하시는구려. 내용인 즉 여기자를 내놔라 라는 것? 하하핫!! ……도대체 파워를 무슨 생각으로 보는 거요!!! 좀 순수한 눈으로 파워를 바라봐 주시오!!!! 사실, 괴로운 건 슬기 독자만이 아니란 말이오… 음!! 8시간 걸렸는지 8초 걸렸는지는 확실히 모르겠지만 그대의 노가다적 정성과 냉철한 탐구력에 감탄했소. 음. 슬기 독자의 이름이 파워에 영원히 남기를 바라겠소.

당첨되신 독자 분은 12월 15일까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 수도권 독자 분은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 테크노마트 8층 C-084 게임월드에서 직접 받아 가시면 감사하겠습니다. 그리고, 그 외 지역 분께는 우편으로 보내드리겠습니다.

당첨자 안내

이 코너에서는 여러분들의 능력개발을 권장하는 코너입니다.
관련 에피소드를 올려도 좋고 그림도 좋고 평을 써도 좋습니다.
특히 시대가 시대이니 만큼 엽기적인 것이라면 대환영. 소환수의 문은 넓지 않습니다.
난이도가 '매니악 & 히든 & 세꼴'에진 만큼 응모하는 사람도 적을 것이고 게다가 독특한 아이디어라면 당첨확률은 급상승. 머니머니 보내주세요. 소환수의 MP를 회복시켜주신 분에게는 선물을 소환해 드리겠습니다. 왠 세꼴이냐구요? 옆을 보시면 알 수 있답니다.

★ 이번 달 관련 주제 : 게임, 애니메캐릭터에 대한아무거나

- *다음 달 선물* ????(뭔가가 있다니깐요!!!!!!)????
- *마감* 매달 15일
- *보낼 곳* (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 「소환수를 회복시켜라」
- *문의전화* 02) 3142-6845

GAME 클리닉

담당자의 전언

안녕하십니까. GAME 클리닉을 담당하게된 떠돌이라고 합니다. 게임을 즐기다 막히는 분들 도저히 풀수가 없어서 고민하시는 분들은 반드시 엽서를 보내시기 바랍니다. 그리고 이제 GAME 클리닉에서는 액플 코드에 대한 문의는 받지 않으니 이점에 유의하시기 바랍니다.

그럼 답변 나갑니다.

테일즈 오브 판타지아(PS)

Q **몇달 째 보내지만 답변이 나오지 않는군요. 제가 바라는 것은 딱 한가지입니다. 제발 들어주시길…. 제가 질문할 것은 테일즈 오브 판타지아인데 미래편에서 레어버드를 얻고 알바니스타에서 듣그람을 만난 뒤 트렌트 숲에서 스즈를 만나야 하는데 도대체 만날 수가 없습니다. 제발 방법을 좀 가르쳐 주십시오.**

A 질문의 내용으로 미루어 볼 때 트렌트 숲에 갔는데 스즈를 만날 수 없으신 것 같군요. 그러면 질문하신 스즈를 동료로 얻는 법을 처음부터 설명하겠습니다. 우선 레어버드를 얻은 후 볼트의 정령과 계약을 맺기 위해 볼트의 동굴로 갑니다. 동굴로 들어가 오른편으로 나가보면 스즈가 동료닌자들과 대치하고 있는 것을 보실 수 있을 겁니다. 여기서부터는 다시 정상적으로 진행을 해서 볼트와의 계약을 마친 후 레어버드를 사용할 수 있게 합니다. 아체를 만날 수 있는 닌자의 마을로 가기 위해 정보를 모아야 하는데 유크리드 성의 도서실, 베네치아의 분수대 옆에 있는 사람, 알바니스타의 건물 옥상, 상암의 마을 아리의 찻집에서 각각 정보를 얻은 후 엘프의 집락을 통해 트렌트의 숲에 들어가서 북서쪽에 막다른 곳으로 가면 스즈가 일행을 닌자의 마을로 안내해 줄겁니다. 아마 닌자의 마을로 가기 위한 정보를 빼먹으신 것 같군요. 위의 순서를 잘 짚어가다 보면 스즈를 동료로 얻으실 수 있을 겁니다.

R4(PS)

Q **R4의 숨겨진 차 고르는 법을 가르쳐 주세요.**

A 간단합니다. 한 경기를 클리어할 때마다 차가 추가됩니다. 그렇게 숨겨진 차가 320대 있고, 320대를 모은 후 타임 어택 모드에 들어간 후 Garage 모드로 들어가 가장 마지막 차량에 가보면 팩맨카가 추가되어 있는 것을 볼 수 있습니다.

크로노 트리거(PS)

Q **크로노 트리거에서 미래시대의 한 장소에서 가드 머신을 죽인 뒤 쥐를 잡고난 다음 부분부터 진행이 되지 않습니다.**

A 명작 크로노 트리거에 대한 질문을 해 오셨군요. 그 부분이 일어를 모르면 약간 어려운 부분이긴 하지만 눈치껏 해결해야 되는 부분이기도 하지요. L1과 R1버튼은 동시에 누른 뒤 ○을 눌러야만 다음으로 진행하는 방의 문을 열 수 있습니다. 그 쥐가 가르쳐 주는 부분이죠.

여행의 시(PS,SS)

Q **두근두근 메모리얼 드라마 여행의 시의 비기를 가르쳐 주세요.**

A 질문하신 여생의 시의 비기입니다.

·졸업 이벤트

먼저 시오리나 미하루의 굿엔딩을 본 후 메모리 카드에 드라마 시리즈 무지개빛 청춘의 굿 엔딩 데이터가 있으면 니지노 사키의 졸업 이벤트를 볼 수 있습니다. 그리고 메모리 카드에 채색의 러브송의 굿엔딩 데이터가 있다면 아야코의 졸업 이벤트를 볼 수 있습니다. 단 이들 데이터는 굿 엔딩을 한번만 본 데이터가 아니면 이벤트가 발생하지 않습니다. 또 데이터가 없는 경우에는 포켓스테이션을 이용해서 졸업 이벤트를 볼 수 있습니다. 방법은 간단. 포켓 스테이션의 미니 게임에서 16인 전 캐릭터를 두근거리게 하면 이 이벤트를 볼 수 있습니다. 또 새턴의 경우는 파워 메모리에 데이터가 들어있다면 졸업 이벤트를 볼 수 있습니다.

·편집후기를 볼 수 있다

모든 작문교정 이벤트를 퍼펙트로 클리어하면 엔딩을 본 후 오마케 모드내에 있는 작문일람에서 편집후기를 볼 수 있게 됩니다.

·피크의 모양을 바꾼다

미니 게임인 기타 매니아를 플레이할 때 아래의 커맨드를 악보가 표시될 때까지 누르고 있으면 그에 해당하는 피크로 변하게 됩니다. 가로안에 들어있는 것은 새턴용의 버튼입니다.

커맨드	모양
L1, L2, R1, R2(L+R)	니지노 사키
R1, R2(R)	미하루
L1, L2 (L)	시오리
○ or △ or □ or ×(AorC)	미노리, 유코, 미오, 유카리, 유이나 중 랜덤
누르지 않는다	아야코

·미니게임 도키메키의 시 호감도를 올리자

각 캐릭터는 알람을 3번 사용하거나 40회 이상 캐릭터 화면을 보면 '노멀'에서 '우호'가 되고 거기서 또 알람을 3번 사용하거나 40회 이상 캐릭터 화면을 보면 '두근두근' 상태로 변화합니다. 또한 요시오와 이주인에게 중간평가 없이 호감도를 올리기 위해서는 느닷없이 알람을 6회 사용하거나 캐릭터 화면을 80회 이상 봐야합니다. 16인 전원과 사이좋게 되면 전작의 데이터 없이도 니지노와 아야코의 졸업식 이벤트를 볼 수 있게됩니다.



졸업 이벤트가 발생한다.

실황 야구(PS)

Q 실황 파워풀 프로야구 '99 개막판에서 투수의 변화구를 레벨 업 시키는 방법과 숨겨진 캐릭터의 사용법을 알려주십시오.

A 최고의 야구 게임인 실황 파워풀을 즐기고 계시군요. 플스판인 99는 투수 육성시 변화구의 레벨업 방식이 조금 변경되었습니다. 먼저 변화구의 구질을 익혀야 합니다. 이건 연습을 통해서 가능해지고 구질을 익히면 화면에 표시가 되지요. 이후 각종 경험치를 모아서 구질의 각도를 변화시켜야 합니다. 정당한 조절은 낙희님 몫이겠죠? 그리고 숨겨진 캐릭터는 홈런 경쟁을 10개로 클리어하면 생깁니다.

위닝 일레븐 4(PS)

Q 위닝 4의 기술들을 알려주세요.

A 상당히 많은 분들이 원하시는 질문중 하나인 위닝 4의 기술들이 궁금하시다구요? 그럼 위닝 4의 기술들을 알아보도록 합시다. 180° 턴입니다. 절대 터보를 쓰면 안됩니다. 그냥 전진하다 뒤를 누르면서 터보를 살짝 눌러주십시오. 단, 출현 조건이 있습니다. 우선 공이 없거나 드리블할 때 공이 발에서 살짝 떨어지는 타이밍에서만 가능합니다. 다음은 1 : 1패스입니다. 아주 간단하죠. 패스버튼을 2번 연타하면 주고받기가 가능해집니다. 다음으로 2 : 1패스. L1누르고 X 누르면 2 : 1 패스가 나갑니다. 마지막으로 공중 스루패스로서 이것을 잘쓰면 경기에서 50점은 따고 들어간다고 할 수 있습니다. 방법은 L1누르고 세모입니다. 중요한 기술들이 모두 공개되었습니다. 그럼 재미있게 대전하시길 바랍니다.

랑그릿사 4&5 (ps)

Q 현재 PS용 랑그릿사 4&5를 즐기고 있는데 스테이지 셀렉트 하는 법과, 그 외 비기좀 알려 주세요. 꼬~옥 부탁합니다.

A 랑그릿사 하면 빠놓을 수 없는 전통적인 비기! 스테이지 셀렉트와 상점에서 아이템 불리기. 당연히 존재하고 있습니다. 하는 방법은 로드 화면에서 세이브 데이터를 선택한 후 네모, 상, R1, 세모, 하, 셀렉트 버튼, ○ 버튼을 순서대로 누르면 시나리오 셀렉트가 됩니다. 당연한 말이겠지만 클리어 하지 않은 시나리오는 셀렉트할 수 없습니다.

그리고 5에서부터 상점에 아가씨가 생겨 상점가는 재미가 2배 늘어난 랑그릿사. 여기서 아이템까지 불린다면 그야말로 일식 이조. 랑그릿사 시리즈의 전통적인 두 번 째 비기인 상점에서 아이템 불리기를 특별 공개합니다. 방법은 정말 간단. 상점 화면에서 R1, 하, L1, 상, 네모, 엑스를 입력합니다. 어떻습니까!? 정말 간단하지 않습니까? 하지만 이 비기를 사용해 버리면 랑그릿사 특유의 절묘한 난이도가 붕괴되어 진정한 랑그릿사의 재미를 느낄 수가 없게됩니다. 적당한 비기는 건강한 게임 생활의 원천!

퍼스트 키스 이야기(PS)

Q PS용 퍼스트키스 이야기의 히로인 오리쿠라 카나가 도저히 클리어가 되지 않습니다. 나머지 캐릭터는 모두 엔딩을 봤는데 이상하게도 카나만 엔딩을 못보고 있습니다. 벌써 20번째입니다. 이리저리 해봐도 안되고 있습니다. 어째 동급생의 유이를 능가한다는 느낌이 들고 있습니다. 제발 부탁합니다.

A 요즘들어 이런 질문들이 많이 오는군요. 오리쿠라 카나, 평범한 방법으로는 절대로 클리어할 수 없는 극악의 난이도를 가지고 있죠. 또한 필수 이벤트 조건도 까다로워 어지간해서는 엔딩보기 힘든 캐릭터입니다. 20번을 클리어하셨다면 어디서 카나를 만날 수 있는지는 모두 알고 계실테고 여기서는 카나 공략을 위한 필수 이벤트만 개제하겠습니다. 주의할 점은 야요이와 마나미에게도 어느 정도의 호감도를 유지하고 있어야 합니다.

· 2월 17일
카나의 감기 이벤트입니다. 집에 돌아와서 자신의 방-세면소-야요이의 방-주방-리빙-야요이의 방-주방 순으로 이동하면 쓰러져 있는 카나를 발견할 수 있습니다. 아마 이 이벤트가 카나는 물론이고 퍼스트 키스 이야기의 이벤트 중 가장 난이도가 높은 이벤트 중 하나일 것입니다.

· 2월 22일
다음은 데이트 이벤트입니다.
~~북-동-북-북-서-북-동-북-동~~-남의 순으로 이동하면 카나를 찾을 수 있습니다. 이 이벤트는 생각보다 쉽게 클리어하실 수 있을 겁니다.
이 두 이벤트만 무사히 클리어 하셨다면 제 2장으로 넘어가고, 2장에서는 그다지 어려운 것이 없으니 무사히 카나의 엔딩을 보실 수 있을 겁니다.

바이오 하자드 3(PS)

Q 바이오 하자드 3에서 돈을 버는 방법과 총알이 무한이 되는 방법을 가르쳐주세요.

A 두 분이 같은 질문을 해주셨군요. 자, 같은 영역이니 한꺼번에 설명하도록 하겠습니다. 우선 바이오를 한번 클리어하고 나면 미니게임이 나오죠. 이것을 주어진 조건을 만족 시켜 클리어하게 되면 일정양의 돈이 주워집니다. 이것으로 자신이 원하는 무기를 구입한 후부터 게임의 시작에는 항상 그 무기를 소지하게 됩니다. 물론 무기를 구입할 때에는 ∞마크도 확인해야 합니다. 그리고 추적자를 쓰러뜨리다보면 무한탄을 주기도 합니다.

오우거 배틀64(N64)

Q 오우거 배틀 3에서 무기나 방어구의 장비법을 알려주세요.

A 오우서 배틀 3를 즐기고 계시군요. 정말 명작이죠. 자! 그럼 살펴봅시다. 우선 시스템 중에서 부대 편성으로 들어가도록 합시다. 이곳에서 다시 메뉴를 불러오면 캐릭터의 표시가 있는 것이 있습니다. 이곳에서만 캐릭터의 장비를 교체하는 것이 가능해집니다. 물론 전직을 할 경우에는 자동으로 장비가 교체가 되지만 주인공과 서브캐릭터들은 플레이어가 직접 장비시켜 주어야 합니다.

슈퍼 마리오 64(N64)

Q 슈퍼마리오 64에서 모든 스타를 모아도 105개 밖에 되지 않습니다. 어떻게 하면 120개를 모두 모을 수 있나요

A 슈퍼마리오 64에서 파워 스타를 찾지 못해서 한숨을 내쉬는 독자시군요. 네, 그렇습니다. 슈퍼마리오 64에는 숨겨진 파워스타가 꽤 많이 있습니다. 스테이지 스타는 기본적으로 다 모아야하는 것이고, 쿠파 스테이지에서도 100코인 스타를 찾아야 합니다. 그뿐만 아니라 키노피오를 잘 따라다니면 그 때마다 파워스타를 제공해줍니다. 아마 4개를 줄 것입니다. 또 황금 토끼도 잡아야하는 데, 이 녀석도 파워스타를 많이 가지고 있습니다. 더 찾아보세요. 꼭 나옵니다.

카드캡터 사쿠라(ETC)

Q **화요일은 열심히(?) 사쿠라를 보고 있는데 무슨 내용(자세한)인지 모르겠습니다. 어떤 놈은 봉인의 지팡이를 가지고 레리~즈라고 똑같이 하고 케로 같은 놈도 있었는데 어떻게 된건지…. 사미님은 일본어 할 줄 아니까 잘 아시겠네요. 자세한 내용을 알려주세요. 안녕히 계세요.**

A 김성훈님이 열혈 애니넷에 질문하신 내용입니다. 결국 여기서 답해드리게 되는군요. 먼저 현재 방송되고 있는 사쿠라를 설명하자면 주제곡으로 나누면 3기, 제대로 나누면 2기가 됩니다. 1편부터 46편까지가 크로우 카드편으로 1기에 해당하고, 47편부터 현재 방송되는 것이 사쿠라 카드편입니다. 내용은 코믹스와 비슷하고, 크로우 카드편에는 애니메이션 오리지널 캐릭터 리 메이린이 등장하기도 했습니다만… 오리지널 캐릭터의 설정이 그런건지 코믹스와 내용을 맞추기 위해서인지는 몰라도 큰 비중없이 금방 자취를 감추었습니다. 그리고 현재 사쿠라 카드편에서는 등장하고 있지 않습니다(개인적으로는 등장하기를 간절히 바라고 있습니다). 국내에서는 현재 크로우 카드편을 방송중입니다. 국내에서의 사쿠라 카드편 방송 여부는 아직 미정입니다. 그리고 질문하신 주문을 설명하겠습니다.

· 사쿠라가 봉인의 지팡이를 꺼낼 때 사용하는 주문입니다
闇の力を秘めし「鍵」よ. 眞の姿を我の前に示せ. 契約の元 さくらが命じる レリ~ズ(封印解除) (야미노 치카라오 히메시카기요 신노 스가타오 와레노 마에니 시메세 케이야쿠노 모토 사쿠라가 메지루 레리-즈)
어둠의 힘을 지닌 열쇠여. 진짜 모습을 내 앞에 나타내라. 계약의 이름하에 사쿠라가 명한다. 레리~즈

· 사쿠라가 크로우 카드를 봉인할 때 사용하는 주문입니다
汝のあるべき姿に戻れ 「クロウカード」(난지노 아루베키 스가타니 모도레 크로우 카드)
너의 본모습으로 돌아가라 「크로우 카드」

· 이것은 사쿠라 카드편에서의 주문입니다.
『星』の力を秘めし鍵よ. 眞の姿を我の前に示せ. 契約の元 さくらが命じる レリ~ズ(封印解除) (호시노 치카라오 히메시카기요 신노 스가타오 와레노 마에니 시메세 케이야쿠노 모토 사쿠라가 메지루 레리-즈)
별의 힘을 지닌 열쇠여. 진짜 모습을 내 앞에 나타내라. 계약의 이름하에 사쿠라가 명한다. 레리~즈

이 정도입니다. 그리고 크로우 카드를 사용할 때 쓰는 주문은 각 카드마다 다르기 때문에 여기 싣기에는 페이지가 모자르고, 다음에 기회가 되면 그 때 다루기로 하죠.

Q **카드캡터 사쿠라의 애니송 종류와 그 밖의 앨범에 대해 알고 싶습니다. 물론 시중 가격도…. 사쿠라 오프닝곡 좀 실어 주세요. GBC용 사쿠라 팩을 구하러 다니다 포기했어요. 몇 달전에 나왔었다는데 구할 방법 좀 알려주세요.**

A 왠지 게임 클리닉의 성격이 점점 변질되어 가는 것만 같아 마음이 아프군요. 하지만 질문은 질문. 답변은 해드려야 겠지요. 먼저 오프닝송 가사입니다…라고는 했지만 정확히 몇기의 오프닝곡을 원하시는지 모르는 관계로 오프닝 곡으로 나누면 3기, 작품별로 나누면 사쿠라 카드편에 해당하는 2기의 오프닝곡과 크로우 카드편의 두번째 오프닝곡을 실어드리겠습니다.

카드캡터 사쿠라 사쿠라 카드편 OP곡
PLATINA

■ 1절
I'm a dreamer ひそむパワ-(I'm a dreamer 숨어 있는 파워)

私の世界 夢と戀と不安で出來てる(나의 세계 꿈과 사랑과 불안으로 이루어져 있어)
でも想像もしないもの 隠れてるはず(하지만 상상도 할 수 없는 것이 숨겨져 있지)
空に向かう木 のようにあなたを(하늘을 바라보는 나무들과 같이 너를)
まっすぐ見つめてる(똑바로 바라보고 있어)
みつけたいなあ かなえたいなあ(찾고 싶어 이루고 싶어)
信じるそれだけで 越えられないものはない(믿는다는 것 그것만으로 넘을 수 없는 것은 없어)
歌うように奇跡のように(노래하는 것처럼 기적과 같이)
「思い」が全てを變えてゆくよ(생각이 모든 것을 바꾸어 갈거야)
きっと きっと 驚くくらい(반드시 반드시 놀랄 정도로)

■ 2절
I'm a dreamer ひそむパワ-(I'm a dreamer 숨어 있는 파워)

まだ見ぬ世界(아직 보지 않은 세계)
そこで何が待っていても(그곳에서 무엇을 기다리고 있어도)
もしも理想とちがっても 恐れはしない(만일 이상과 다르다고 해도 무섭지는 않아)
鳥たちは風にのり旅をしてゆく(새들은 바람을 타고 여행을 떠나고 있어)
今日から明日へと(오늘부터 내일로)
傳えたいなあ さけびたいなあ(전하고 싶어 외치고 싶어)
この世に一つだけの存在である私(이 세상에 하나뿐인 존재인 나)
祈るように星のように(기도하는 것처럼 별과 같이)
ちいさな光だけど何時かは(작은 빛이지만 언젠가는)
もっと もっと つよくなりたい(더욱 더 강해지고 싶어)
限界のない可能性がここにある(한계가 없는 가능성이 여기에 있어)
It's gonna be your world(It's gonna be your world)

★ 후렴

카드캡터 사쿠라의 두 번째 오프닝곡
『扉をあけて』
It's all right 大丈夫(だいじょうぶ)
ダイジョウブ だいじょうぶ
(It's all right 괜찮아 괜찮아 괜찮아)
奇蹟だって起こせる(기적이라도 일으킬 수 있어)
Here we go 行こうよ 行こうよ 行こうよ
(Here we go 가요, 가요, 가요.)
翼廣げ(날개를 펴고)
きっと 何かが 何かが どこかで
(분명 무언가가 무언가가 어딘가에서)
出會える日を待ってる(만날 수 있는 날을 기다리고 있어)
DO! DO! DO! DREAMING! DREAMING!
(DO! DO! DO! DREAMING! DREAMING!)

そして扉がひらくよ…(그리고 문이 열릴거야)

■ 1절
イザとなると 何も言えない
(막상 그 상황이 되면 아무런 말도 할 수 없어)
しゃべりたいのに 聲も聽きたくて
(떠들어 대고 싶은데 목소리도 듣고 싶어서)
こころがね あわててる(마음이 허둥대곤 해)

青い空(に飛行機雲(파란 하늘에 비행기 모양의 구름)
繋いだ手に沸いてくる POWER
(잡고 있는 손에 솟아오르는 파워)
どこだってゆけそうだよ 風に乘(って…
(어디라도 갈 수 있을 것 같아 바람을 타고)

★ 후렴

■ 2절
なんでもない 小石さえ(하찮은 자갈 조차)
不思議だよね 寶石に變わる (이상하게 보석으로 변하곤 해)
一緖にね 見てるだけで…みんな光(ひか)る
(함께 말이지 보고 있는 것만으로 모두 빛나고 있어)

Top secret 大好きな ダイスキな だいすきな
(Top secret 대단히 좋아하는 좋아하는 좋아하는)
瞬間が增えてゆく(순간이 늘어가고 있어)
とっても小さな チイサナ ちいさな種になって
(대단히 작은 작은 작은 씨앗이 되어)
きっと こころのどこかで大(おお)きな花(はな)がさき始めてる(분명 마음의 어딘가에서 커다란 꽃 피기 시작하고 있어)
DO! DO! DO! DREAMING! DREAMING!
(DO! DO! DO! DREAMING! DREAMING!)
そして世界はひらく
(그러면 세상은 넓어질거야)

★ 후렴

그리고 애니송 종류와 앨범은… 용산에 직접 나가보세요. 아마 널려 있을겁니다. 그리고 GBC용 사쿠라는 일본에서도 매진이 되어 얼마 전 재판에 들어갔을 정도라고 하니 국내에서는 구하기 조금 힘들지도 모르겠습니다.

ETC

Q 저는 얼마전 많은 돈을 들여서 드림캐스트를 구입하였습니다. 그런데 게임파워나 PC 통신 등에서 드림캐스트에 소프트웨어적인 것과 하드웨어적인 버그에 대해서 많은 소식을 접하게 되었습니다. 저는 블루 스팅거 게임을 하면서 밀림 같은 곳에서 식물 몬스터를 한번도 만나지 못했습니다. 그러므로 이건 내 게임기나 GD가 잘못된 것이 아닌지요? 그리고 와 더불어서 드림캐스트의 버그에 관해 자세히 알고 싶습니다.

A 드림캐스트에는 아무런 버그가 없습니다. 물론 초기 버전의 드캐에는 가끔 화면이 안나오는 불량버전이 돌고 있었지만 세가에서 모두 교환해 주었고, 현재 나오는 버전은 모두 정상입니다. 그리고 GD에 이상이 생기면 게임이 안 돌아가거나, 다운이 되는 경우는 있어도 게임상의 데이터 변형은 일어나지 않습니다.

Q CD와 GD의 차이점은 뭐죠?

A CD와 GD의 차이점을 물어 오셨군요. 간단합니다. CD의 경우 쓰기 가능한 최대 용량은 약 650MB정도입니다. 그렇지만 DC에서 사용하고 있는 GD의 경우는 CD의 용량에 비해 조금 더 쓰기가 가능합니다. 용량은 약 1200MB로 CD의 두배쯤 됩니다. CD와 다른 점이라고 할 수 있는 부분은 바로 복제 방지 기능입니다.

Q AV사용법에 대해서 알려주세요.

A AV의 기본을 잘 모르시는가 보군요. 우선 노란색 단자는 영상을 의미합니다. 그리고 흰색과 빨간색 단자는 각각 사운드의 역할을 가지고 있지요. TV의 뒷면을 보면 외부입력이라는 글자가 써 있는 부분이 있는데, 그것이 이것입니다. 물론 각각 대응하는 색을 사용하면 되겠죠? 혹시라도 TV가 옛날 것이여서 연결이 안된다면 비디오에 연결시키는 방법도 있습니다.

Q 철권 3의 엔딩모드에서 한 칸이 채워지질 않습니다.

A 철권 3의 엔딩을 모두 모으시고 싶으시군요. 아마도 제 생각으로는 곤의 엔딩이 없거나 보스코노비치 박사의 엔딩 중 하나가 없는 것 같은데, 곤의 경우는 전 캐릭터로 엔딩을 보면 철권 볼모드가 생성됩니다. 이곳에서 곤이 난입할 때 곤을 이기면 곤을 사용할 수 있습니다. 그리고 보스코노비치 박사의 경우는 철권 포스 모드가 생기면 그곳을 클리어 한 뒤 사용이 가능해집니다. 그 이후 엔딩을 보면 엔딩 갤러리가 가득 차 있을 겁니다.

Q 파워 티켓은 어떻게 보내나요?

A 잘 모르시는 독자들이 많은 것 같군요. 많은 분들이 질문해 오셨습니다. 우선 해당하는 달(12월호부터 다음해 5월호까지)의 6개월치 파워 티켓을 모아 편집부의 담당자에게 보내주시면 추첨을 통해서 상품을 드립니다. 꼭, 기억해두십시오.

Q 정기 구독은 어떻게 하는 거죠?

정기 구독방법은 아주 간단합니다. 우선 3142 - 6841번으로 문의하신 다음 해당하는 은행 구좌에 1년 정기 구독료를 입금하시면 됩니다. 물론 영수증은 확인을 위해 꼭 소지하고 계셔야겠죠?

Q PS용 건슈팅 게임 중 재미있는 것을 알려주십시오.

A 건콘을 하나 장만하신 것 같은데, PS용 건슈팅 게임을 추천해달라는 말씀이군요. 그럼 명작들을 추천합니다. 우선 타임 크라이시스가 있습니다. 이것은 아케이드를 PS로 이식한 게임으로 뛰어난 이식도를 자랑하는 건슈팅 게임이죠. 시간 제한이 있는 건슈팅 게임은 아마 이것밖에 없을 겁니다. 그리고 재미있게 즐길 수 있는 게임은 바로 건뷰렛이죠. 이것은 4개의 게임 중 자신이 원하는 게임을 골라 진행하는 건슈팅 게임입니다. 마지막으로 추천해드릴 게임은 소니의 야심작인 환세허구정령기도탄입니다. 이것은 게임 자체가 2D로 만들어져 있는 특징도 있지만 스토리진행 중에 나오는 애니메이션의 퀄리티가 높은 편이라 충분히 클리어 가치가 있습니다. 그럼 재미있게 게임을 즐겨주세요.

철권TT(ARC)

Q 철권TT에서 진의 귀팔문 캔슬이 가능한지 알고 싶습니다. 가능하다면 귀팔문 캔슬을 이용한 콤보 등을 가르쳐 주세요.

A 안타깝게도 철권3의 귀팔문 캔슬은 다음버전의 철권에서는 모두 사용이 불가합니다. 후기버전 철권3는 물론, 그것을 기본으로 이식한 PS판 철권, 그 다음작인 철권TT 모두 사용이 불가하군요. 아직 귀팔문 캔슬을 익히지 못하셨다면, 그런 사도의 기술은 기억에서 지우시고, 정파의 길을 걷는 무도가가 되십시오.

Q 아이돌 작사를 만들자를 구입하였습니다. 하지만 마작을 그다지 잘하지 못해 아직까지 메이킹 모드를 해보지 못하고 있습니다. 어떻게 메이킹 모드라도 할 수 있는 방법이 없을까요? 아니면 마작을 하는 방법이라도 알려 주십시요.

A 음…. 아이돌 작사를 만들자. 확실히 재미는 있지만 국내의 마작 게임에 대한 인지도 땜인지는 몰라도 소리 소문없이 사라져 버린 비운의 게임이죠. 그럼 숨겨진 비기를 살펴보도록 합시다. 일단 메이킹 모드에서 전 파츠를 얻는 방법과 시나리오 모드의 올 클리어 하는 커맨드를 알려드리죠. 타이틀 화면에서 L, R, X, Y, 방향키 →를 누른 채 스타트 버튼을 누르면 캐릭터 메이킹용 파츠를 모두 얻을 수 있습니다. 그리고 무조건 마작 시합에서 이기는 방법이 있는데, 마작 게임 도중 L, R, A, B, X, 십자키의 아래방향을 누른 채 스타트 버튼을 누르면 게임에서 강제적으로 승리가 가능합니다. 또한 시합중에 L, R, B, X와 방향키 ↑를 누르면서 스타트 버튼을 누르면 역시 강제적으로 시합에서 이길 수 있습니다. 하지만 이 비기를 사용하면 패널 매치를 할 수 없게 되니, 순수한 마작을 즐기고 싶으신 유저는 후자의 커맨드를 나는 열혈 연파라고 생각하시는 분은 전자의 커맨드를 입력해 주십시오. 하지만 이렇게 해서 승리하고, 모든 파츠를 모은다고 해도 결국은 아무런 의미가 없습니다. 게이머라면 근성을 가지고 플레이 해보십시오. 그리고 마작을 하는 방법은 각 통신망에 올라와 있으니 참조하시기 바랍니다.

하급생(SS)

Q SS 하급생 숨겨진 비기좀 알려주세요.

A 이 게임에서 이름을 입력할 때는 나나가 등장합니다. 여기서 나나가 마음에 안드는 독자를 위해 캐릭터를 바꿀 수 있는 비기가 있습니다. 방법은 간단. 이름 입력 화면에서 Y 또는 Z 버튼을 눌러줍니다. Y를 누르면 아이가 Z를 누르면 마호코가 그리고 X를 누르면 다시 나나로 돌아옵니다.

700-9077

02)700-9077!!



안녕하세요?
"700-9077"의 기린아! 뻔디기입니다~~~~~!!!
요즘 뻔디기가 무척 슬프답니다.
요즘 길거리를 지나다 보면 종종 보이는 리어카의 "뻔" 이라는 글자....
저는 이렇게 게임파워에 입사해 따신 방에서 따신 밥을 먹고 있는데 제 동족들은 뜨거운 솥에서... 얼마나 뜨거울까? 흑흑....
그렇게 제 동족들이 고생해서 푹푹 삶아지는(?)데도 불구하고 안타깝게도 뻔데기가 예전만큼 많이 팔리지가 않는다고 저희 삼촌이 하소연을 하더군요. 다행히도 저는 뻔데기 신에게 축복받아서 이렇게 인간으로 태어나 드디어 수능을 치뤘습니다. 뻔데기가 성충이 되어 나비 처럼 훨훨 날아갈 때 처럼 저 뻔디기 또한 그 나비들과 같이 대학교에서 지낼수 있도록 여러분이 힘을 주시기 바랍니다!!!
파이팅의 응원은... 뻐언~~~~!!!

이번달의 토픽!

NO. 1 여전히 코딱지 만한 정보도 없는 파이널 판타지9!!! 과연 언제 나오게 되고 그래픽은 어떨런지...?

NO. 2 포켓몬스터의 뒤를 이을 닌텐도의 화제작 '카드 히어로'! 왠지 포켓몬스터의 인기를 능가할 것 같은 예감이 든다.

NO. 3 이건 정말 대단하다!!! 미니컴보이용 메탈기어 '고스트 바벨에 대한 모든 것!!!

NO. 4 간만에 나오는 캡콤의 새턴용 소프트 파이널 파이트 리벤지는 뭘까?





이 모든 것들이 궁금 하시지 않으십니까?
게임에 대한 궁금증은 700~9077입니다.



감사의 말씀!
11월19일... 여러분과 함께 지낸지도 벌써 1년이 되었습니다.
그동안 부족한 뻔디기에게 성원과 격려를 아껴 주신 않은 여러분들에게 조금이라도 보답하고자 제 사비를 털어 자그마한 선물을 준비 했습니다. 12월18일까지 뻔디기의 마스코트를 이쁘게 그려서 두껍게 코팅을 하여 열쇠고리로 할 수 있도록 만들어 편지와 함께 보내 주세요.
가장 성의있고 예쁘게 만들어 주신 1분께는 "두근 두근 메모리얼2(한정판 아님)" 정품 소프트를 드리겠습니다.
당첨자는 다음호 게임파워 700-9077 지면에 만들어 주신 열쇠고리 그림과 함께 발표 하겠습니다. 편지를 보내실 때는 꼭 700-9077 사서함 번호를 기입해 주시고, 사서함에서 쓰는 별명이 있으신 분은 별명도 써 주시길 바랍니다. 기타 자세한 문의와 주소는 뻔디기에게 문의 하시길...

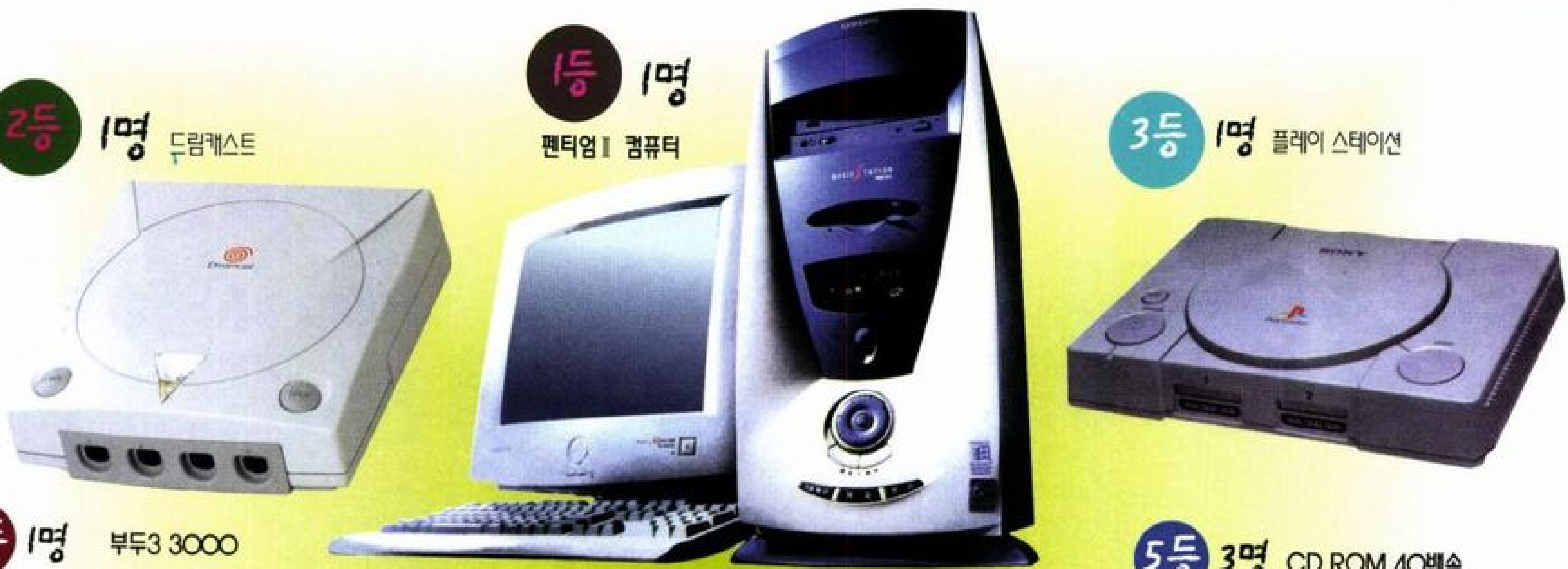
떴다! 청기백기 게임

파격적인 상품과 재미가 있다

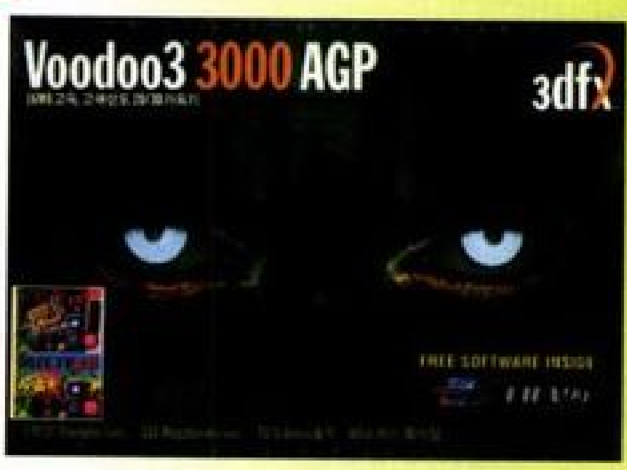
1등 1명 펜티엄Ⅱ 컴퓨터

2등 1명 드림캐스트

3등 1명 플레이 스테이션



4등 1명 부두3 3000



5등 3명 CD ROM 40배속



6등 5명 듀얼쇼크 혹은 PS/ SS 호환 조이스틱 1대



8등 10명 DDR



7등 10명 최신 PC게임 1개



9등 10명 시스템 다이어리



10등 20명 게임 파워, 피씨 파워, 넷 파워 최신호 중 택 1권





청기백기 게임이란?

단순하지만,
엽기적인 재미가 있습니다.
안내 목소리에 따라 청기와 백기를 적절하게 드는 단순하면서도 순발력을 요하는 게임입니다.

청기백기 게임 메뉴얼

안내 멘트에 따라 각 설정된 버튼을 누르시면 됩니다.

★『청기 올려』는 1번, ★『청기 내려』는 4번,
★『백기 올려』는 3번, 『★『백기 내려』는 6번입니다.
★『청기올리지마』, 『백기 올리지마』 등등은
버튼을 안 누르면 되겠죠.
총 20개의 문제가 주어집니다.
한 문제당 점수는 1점이며 각 점수는 누적되죠.
누적된 점수를 기준으로 여러 가지 다양한 상품도 드립니다.



ART GALLERY

안녕하세요. 천년팽귄의 부재로 아트갤러리까지 떠맡게 된 사미입니다. 이번 달에는 파워점수 폐지의 영향 탓인지 응모 수가 대폭 줄었습니다. 하지만 걱정 마시길…. 노가다의 대가는 어떻게든 돌아가기 마련입니다. 정성껏 그린 그림에는 (주)사미에서 뭔가를 제공해 줄지도 모르니 기대해 보시고 자신이 속한 모임이나 동아리를 소개하고 싶으신 분도 아트갤러리로 보내 주시면 소개해 드리겠습니다.



▲ [redacted]

이번 달 가장 첫 머리를 장식하는 그림은 회사로 직접 찾아와 그림을 전해주고 가신 유동철님의 백구의 그림이 선정되었습니다. 축하드립니다. 와! 짝!짝!짝! 그런데 파워점수가 폐지되었으니 아무 것도 드릴게 없고…, 제 친필 사인(死因)이 들어간 1대1 브로마이드라도 필요하시다면 드리겠습니다. 헉…, 농담입니다.



◀ 배신자 화랑

[redacted]

화랑과 백두산이 산책 나갔던 어느 밤 공원에서 깡패 집단을 만나게 됩니다. 그러자 화랑은 재빨리 백두산을 때려눕히고 재물로 바친 뒤 도망간다는 스토리입니다.

음…, 멋지군요. 스토리 자체보다 스토리와 그림이 정확히 매치된다는 느낌입니다. 그리고 아쉽지만 이제 장원이니 준장원이니 하는 것은 사라졌으니…, 좋습니다. 이번 달은 영근님이 장원입니다. 축하합니다! 선물은….



◀ [redacted]

그림이 멋지군요. 음…, 그러니까…, 다음에 보내실 땐 사연도 함께 보내 주시면 감사하겠습니다. 박경배님의 그림은 언제 봐도 좋군요. 사실 제가 경배님 그림을 한장 들고 가려고 해도 천년팽귄이 이건 내거라며 전부 가지고 가 버려서…, 그러고 보니 이번 달부터는 다 제 것이군요. 아! 그리고 전에 부탁하신 그것…, 그렇게 해드렸습니다. 하지만 이번뿐입니다. 다음부터는 안돼요!

▶ [redacted]

안녕하세요. 음…, 사연은 E-mail로 보냈다고는 하셨지만…, 그 E-mail의 정체를 아는 것은 천년팽귄 뿐이라…, 달리 뭐라 답해 드릴 것이 없으니 할 수 없이 애독자 엽서에 적힌 사연(?)으로 답을 대신하겠습니다. 블랙 매트릭스 AD 공략과 루로우니 켄신… 이 아니라 바람의 검심 OVA 스토리가 만족스러우셨다고요? 그것 참 다행이군요. 그리고 지난번 회사로 직접 방문하셨을 때 제가 S·R님을 사쿠라만 들어는 게임실에 가두에 두고 밤까지 굶겨가며 플레이 시켰다는 소문때문에 많은 S·R님의 팬들에게 테러의 위협을 받고 있습니다. 쳇…, 내가 뭘 어쨌다고…!?





안타깝습니다. 저는 천년팽귄이 아니라 사미입니다. 저는 신지를 바보 신지라고 부른답니다. 왜냐하면…. 아스카가 그렇다고 하면 그것은 절대적이기 때문입니다. 마카 없이도 할 수 있다는 것을 보여준 실력, 게다가 오리지널이라…. 상당한 수준이군요. 비록 마카가 없다고는 하지만 마카 없이도 이 정도의 그림을 그리실 수 있다는 것은 상당한 것입니다. 하지만 좀 더 성의 있는 채색이 필요하다고 생각됩니다. 그리고 마카는 보통 3000원 가량이라지만, 판매점에 가면 3년 재고품인 500원 짜리 ××마카라는 것도 팔고 있으니 조금씩 사 모으시며 사용해 보는 것도 좋겠습니다… 라지만 서울에만 그런가요?



이번에 제 친구들과 만화 모임을 만들었어요. 아직 모임 이름은 정하지 않았지만 왠지 느낌이 좋습니다. 멤버는 저랑 두진이 동석이 이렇게 3명입니다. 다들 만화를 좋아하지요. 회지도 낼거예요. 아마 다음달 쯤에 완성되어 나올거 같아요. 회지 나오면 천년팽귄님께도 꼭 보내드릴께요.

모임이 번성하시길 바랍니다.



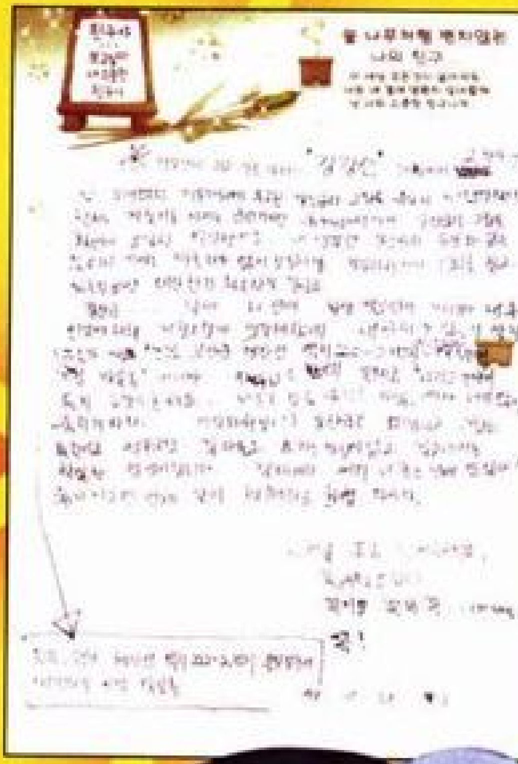


◀ 오래간만의 여유

-잊혀져 갈 시간 속에서 친구가 된 두사람-

전 사무라이 시리즈는 그다지 좋아하지 않지만 리무루루와 나코루루는 좋아합니다. 아! 그리고 시키도요. 물론 무사도 열전은 해봤습니다. 캐릭터는 당연히 나코루루로…. 하지만 로딩으로 인한 스트레스는 정말…. 한번 칼을 뽑으면 끝을 본다는 무사도 정신이 철저히 배어 있는 게임이었던 것 같습니다. 그리고 자신의 작품에 자신이 붙으셨다니 정말 축하드려야 겠군요. 하긴…. 이정도 그림의 실력이면 충분히 자신을 가지셔도 된다고 생각합니다. 그럼 다음 작품도 기대하고 있겠습니다.

주제를 내는 것이 싫으시다고요? 사실 저도 싫습니다. 그러고보니 지난 달에도 그렇고 이번 달에도 그렇고 왠일인지 아트갤러리에 주제가 있네요. 아마 천년팽귄이 가을이 되니 외로워서 그러나 봅니다. 그리고 닌자는 저도 좋아합니다. 어째서 닌자를 좋아하면 일본 압잡이가 되는건지…. 일지매야 말로 이시대의 우리가 바라는 닌자상이 아닌가…? 그럼 하루 빨리 목감기 완쾌되길 바라고요 다음번에도 주제에 구속받지 않는 멋진 작품 기대하겠습니다.



게임파워 최고 아트 갤러리 김강산 화백에게 고한다. 난 오래전부터 게임파워에 투고된 강산군의 그림을 유심히 지켜봤어요. 현재는 경찰서를 지키는 군인이지만 휴가나와서까지 강산군의 그림을 확인해 보았던 열성팬이지요. 내 생각엔 강산군의 동양화 같은 붓터치 기법은 따를 자가 없어보입니다. 게임파워에서 신뢰를 받고 있는 걸 보면 대단한건 확실한 것 같군요. 강산군…. 날세…. 니 선배. 항상 책보면서 자네가 내 후배인 것에 대해 자랑스럽게 생각해왔네. 나 군대가 있는거 알지? 주소가 '전북 부안군 행안면 역리 222-2번지 부안 경찰서 대기부대 이경 박일호' 이니까 3학년들한테도 편지좀 쓰라고 전해. 특히 김형우한테도 애인은 만들었니? 짜식 여자 너무 많이 울리지 마라. 게임파워(?)님 강산군은 미남이고 그림은 물론이고 컴퓨터도 잘 다루고 못하는 게임이 없고 학교에서는 착실한 범생이랍니다. 잘지내라. 어디 나같은 선배 또 있나? 휴가나오면 언제 같이박카스라도 한병 마시자.

……, 강산님! 잘 보셨지요. 이 글 보시면 박일홍 님에게 연락주세요. ……, 그리고…, 일단 실어 달라고 해서 싣기는 했지만…, 여기는 아트갤러리인 것 같은데…, 그냥 열혈 애니넷에 실으려고 하다가 왠지 여기다 싣지 않으면 안될 것 같아서 그냥 여기다 싣습니다. 그럼 다음에는 그림과 함께 보내주십시오. 꼭!입니다. 꼭!



마감을 며칠 넘기고 온 안신영님의 작품(?)입니다. 다음부터는 마감 꼭 지켜주세요. 그리고 이거 드래곤 볼 인가요?



마치기 전에……

담당자가 바뀌었습니다. 그러니 담당자의 취향에 맞춰 조금씩 변모해 가는 아트갤러리를 보실 수 있으실 겁니다. 일단 주제는 없습니다. 자신이 그리고 싶은 것을 그리면 됩니다. 그리고 아트 갤러리에 뽑히는 방법은 잘 그린 그림은 물론이고 열심히 그린 흔적이 보이는 그림, 그리고 담당자를 정확히 3초간 경직시킨 후 30초간 웃길 수 있는 센스 있는 그림도 대환영입니다. 그럼 다음달에는 좀더 센스 있는 작품을 기대해 보겠습니다.

◀ 이달의 베스트! 이런 것을 보고 바로 장원감이라고 합니다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

방학 성수기를 맞이서인지 12월 소프트 라인업은 정말 화려합니다. 플스로는 지난달에서 연기가 된 발키리 프로필과 그랜트리스모 2, 스퀘어의 패러사이트 2, 창마등, 레전드 오브 드래군 등이 발매됩니다. 물론 미소녀 매니아라면 게이트 키퍼즈와 LOD도 놓칠 수 없겠지요? 그리고 이번달 가장 강세를 보이는 기종은 DC로 발매일이 결정된 셴무와, 버추어 스트라이커, 버추얼 온 2를 비롯해 스트리트 파이터 3 더블 임팩트, 스타 글래디에이터 등이 발매됩니다. 수능도 끝나고 방학을 맞이한 게이머 여러분, 이번 겨울 방학은 정말 행복하시겠습니다.

PS


▲ 발키리 프로필


▲ 레전드 오브 드래군


▲ 패러사이트 이브 2

DC


▲ 버추얼 온 2 오라트리오 탠그램


▲ 셴무 1장 -요코스카

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

12월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2일	제 2차 슈퍼 로봇 대전	반프레스토	SLG	2000엔
PS	2일	루나틱돈 오딧세이	아트딩크	SLG	5,800엔
PS	2일	대항해시대 4 PORTO ESTADO	코에이	SLG	6,800엔
PS	2일	실황 J리그 1999 퍼펙트 스트라이커	코나미	SPT	5,800엔
PS	2일	타잔	코나미	ACT	5,800엔
PS	2일	쿠쿠로세이트로- 유구의 눈동자	선 소프트	S · RPG	5,800엔
PS	★2일	레전드 오브 드래군	SCEI	RPG	6,800엔
PS	◆2일	어디라도 함께, 포켓스테이션도 함께	SCEI	ETC	6,800엔
PS	2일	DX 인생 게임 3	타카라	TBL	5,800엔
PS	2일	드래곤 배러	남코	ACT	6,800엔
PS	★9일	발키리 프로필	에닉스	RPG	6,800엔
PS	★9일	발키리 프로필(초회 한정판)	에닉스	RPG	9,800엔
PS	9일	댄싱 스테이지 featuring TRUE KISS DESTINATION	코나미	ETC	4,800엔
PS	★9일	창마등	테크모	SLG	5,800엔
PS	9일	유희왕 진 듀얼몬스터즈-봉인된 기억-	코나미	RPG	5,800엔
PS	9일	유희왕 진 듀얼몬스터즈-봉인된 기억-(한정판)	코나미	RPG	9,800엔
PS	9일	뱀파이어 헌터D	빅터소프트	A · ADV	5,800엔
PS	9일	전차로 GO 프로페셔널 기술	타이토	SLG	5,800엔
PS	9일	비스트 워즈 메탈즈	타카라	격투액션	5,800엔
PS	★11일	그랜트리스모 2	SCEI	RCG	6,800엔
PS	16일	크래시 밴디쿠트 레이싱	SCEI	RCG	6,800엔
PS	16일	사이 UMBO	SCEI	RCG	5,800엔
PS	16일	러브 & 디스트로이	SCEI	ADV	5,800엔
PS	16일	네오류드 - 각인된 문장	테크노 소프트	RPG	5,800엔
PS	16일	쿠델카	SNK	ADV	6,800엔
PS	16일	게이트 키퍼즈	각천서점	ADV	6,800엔
PS	16일	NBA 파워덩커즈 5	코나미	SPT	5,800엔
PS	16일	뿌요뿌용 카군과 함께	컴파일	PZL	4,980엔
PS	★16일	패러사이트 이브 2	스퀘어	ADV	6,800엔
PS	16일	포케카노	데이탐 폴리스타	ETC	3,800엔
PS	16일	도태랑 전철 5	허드슨	TBL	5,800엔
PS	16일	목장이야기	팩 인 소프트	RPG	5,800엔
PS	22일	초코보 컬렉션	스퀘어	ETC	7,800엔
PS	22일	초코보 스탈리온	스퀘어	SLG	4,800엔
PS	22일	나이나이 미탐정	남코	ADV	5,800엔
PS	22일	제 3차 슈퍼 로봇 대전	반프레스토	SLG	2,000엔
PS	22일	팬저 프론트	아스키	SLG	6,800엔
PS	22일	검객이문록	SNK	검객 엔터테인먼트	5,800엔
PS	22일	스트리트 파이터 EX 2 플러스	캡콤	격투 액션	5,800엔
PS	22일	유구환상곡 3 퍼페추얼 블루	미디어웍스	SLG	5,800엔
PS	22일	J리그 축구 실황 서바이벌 리그	테크모	SPT	5,800엔
PS	22일	댄스댄스 레볼루션 2nd 리믹스 어펜드 디스크 클럽 Vol. 2	코나미	음악게임	2,800엔
PS	22일	스펙트럴 블레이드	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	25일	실황 파워풀 프로야구 99 결정판	코나미	SPT	5,800엔
PS	12월	로빈 로이드의 모험	거스트	ADV	5,800엔
PS	12월	폭주 데코토라 전설 2	스파이크	RCG	5,800엔
PS	12월	록맨 6 사상 최대의 전투	캡콤	ACT	2,000엔
PS	12월	카운트 다운 뱀파이어즈	반다이	ADV	6,800엔
DC	2일	선라이즈 영웅담	선라이즈	SLG	6,800엔
DC	★2일	버추어 스트라이커 2 Ver2000. 1	세가	SPT	5,800엔
DC	2일	골프해요	보톰업	SPT	3,980엔
DC	9일	폭렬무적 반가이오	트레저	SHT	5,800엔
DC	9일	스타 글래디에이터 2	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	★9일	버추얼 온 2-오라트리오 탱그램	세가	ACT	5,800엔
DC	16일	베르세르크	아스키	ACT	6,800엔
DC	16일	영화봉신	ESP	RPG	6,800엔
DC	16일	스트리트 파이터 3 더블 임팩트	캡콤	격투액션	6,800엔
DC	16일	신장의 야망 열풍전	코에이	SLG	9,800엔
DC	16일	스페이스채널	세가	SLG	5,800엔
DC	16일	크리스마스 시맨 - 마음을 전하는 한가지 방법	비버리움	EST	2,800엔
DC	22일	팬저 프론트	아스키	SLG	6,800엔
DC	22일	유구 환상곡 3 -퍼페추얼 블루-	미디어웍스	SLG	5,800엔
DC	23일	신기세기 에볼루션 2-머나먼 약속-	스팅	RPG	6,800엔
DC	23일	바이오 하자드 2	캡콤	ADV	4,800엔
DC	23일	레인보우 코튼	석세스	SHT	5,800엔
DC	23일	프로야구팀으로 놀자	세가	SLG	5,800엔
DC	23일	고질라 제네레이션 맥시멈 임팩트	세가	SLG	5,800엔
DC	★23일	D의 식탁 2	워프	ADV	6,800엔
DC	★29일	셴무 1장-요코스카	세가	프리	6,800엔
DC	12월	몬스터 브리드	NEC IC	S · RPG	미정
DC	12월	멜크리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
DC	12월	전국 터브 Fanfan♡me Dunce_doublentendle	NEC IC	ETC	미정
DC	12월	뿌요 뿌요 DA	컴파일	SLG	5,800엔
N64	3일	커스텀 로보	닌텐도	ACT	6,800엔
N64	3일	폭 봄버맨 2	허드슨	ACT	6,800엔
N64	10일	동킹콩 64	닌텐도	ACT	7,800엔
N64	16일	고에몽 모노노케쌍첩	코나미	ACT	7,800엔
N64	16일	악마성 드라큘라 묵시록 외전	코나미	ACT	7,800엔
N64	★17일	마리오 파티 2	닌텐도	ACT	5,800엔
N64	24일	탑 기어 랠리 2	켐코	RCG	6,980엔
N64	12월	초로Q 64 2	타카라	RCG	6,980엔

99년 발매 예정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	만나고 싶어서	코나미	SLG	6,800엔
PS	NHL BLADE OF STEEL	코나미	SPT	미정
DC	SD 비룡의 권 외전 EX	컬처 브레인	격투액션	4,800엔
N64	64 워즈	허드슨	ACT	미정

겨울 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	슈퍼 차이니즈 파이터 DX	컬처 브레인	격투액션	1,980엔
PS	버추얼 비룡의 권 대시	컬처 브레인	격투액션	5,800엔
PS	아지토 3	반프레스토	SLG	미정
PS	고개 MAX G	아틀라스	RCG	5,800엔
PS	스트리트 골퍼	선소프트	SPT	5,800엔
PS	베이그랜트 스토리	스퀘어	ADV	6,800엔
PS	제트로 GO	타이토	SLG	5,800엔
PS	기동전사 건담- 지온의 계보	반다이	SLG	6,800엔
PS	데빌맨	반다이	ACT	5,800엔
PS	스트라이더 비룡 2	캡콤	ACT	5,800엔

기종	게임명	회사명	장르	가격
DC	성령기 라이블레이드	웡키 소프트	SLG	미정
DC	링	각천서점	ADV	미정
DC	트레저 스트라이크	키드	ACT	미정
DC	슈퍼 런어바웃	클라이맥스	RCG	미정
DC	프로지남미작	컬처브레인	ETC	5,800엔
DC	토우전기패왕	빅터 인터랙티브	SLG	미정
N64	★바이오 하자드 2	캡콤	ADV	7,800엔

2000년 1월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6일	슈퍼 로봇 대전EX	반프레스토	SLG	2,000엔
PS	6일	서몬나이트	SLG	반프레스토	5,800엔
PS	27일	환상의 아르데미스	상영사	ADV	6,800엔
PS	27일	카드캡터 사쿠라 크로우 카드 매직	아리카	ETC	4,800엔
PS	27일	카드캡터 사쿠라 크로우 카드 매직(한정판)	아리카	ETC	7,980엔
PS	27일	비트 매니아 어펜드 5th 믹스	코나미	음악게임	2,800엔
PS	하순	SD 비룡의 권 에피소드 1 오의의 서	컬처 브레인	격투액션	2,800엔
PS	1월	하색 검술 소정	NEC IC	SLG	6,800엔
PS	1월	바이오 하자드 건서바이버	캡콤	SHT	5,800엔
PS	1월	너에게 Steady	시디브로스	ADV	미정
PS	1월	V-랠리 챔피온십 에디션 2	스파이크	RCG	5,800엔
PS	1월	전차로 GO 나고야철도편	타이토	SLG	5,800엔
PS	1월	성전사 단바인	반다이	SLG	6,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	6일	하나구미 컬럼스 2	세가	PZL	5,800엔
DC	13일	레디 2 럼블 복싱	세가	SPT	5,800엔
DC	20일	에어로 댄싱-공장대의 비밀 디스크	CRY	SLG	2,980
DC	20일	NFL 2K	세가	SPT	5,800엔
DC	★27일	센티멘탈 그래피티	NEC IC	SLG	6,800엔
DC	27일	크레이지 택시	세가	RCG	미정
DC	1월	초강전기 키카이오	캡콤	ACT	미정
DC	1월	7개의 비관 전표의 미소	코에이	SLG	6,800엔
N64	28일	버추얼 프로 레스링 2- 왕도계승	아스믹	SPT	6,980엔
N64	1월	탑 기어 랠리 2	켐코	RCG	6,980엔
N64	★1월	슈퍼 마리오 RPG 2	닌텐도	RPG	6,800엔

2000년 2월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3일	건드레스	스타픽시	SLG	7,800엔
PS	★24일	포포로크로이스 이야기	SCEI		6,800엔
PS	2월	브레이브 사가 2	타카라	SLG	7,800엔
PS	2월	나이츠 오브 제네시스	에스쿳	RPG	5,980엔
PS	★2월	드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	★3일	바이오 하자드 코드 베로니카	캡콤	ADV	6,800엔
DC	2월	캐리어	잘레코	ADV	5,800엔
N64	하순	대도	켐코	ACT	6,800엔
N64	2월	심시티 64(64DD)	닌텐도	SLG	

2000년 3월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★3월	이브 제로	네트 비렛지	ADV	미정
PS	봄	청의 6호	반다이 비주얼	SLG	6,800엔
PS	봄	체포 하겠다	KSS	ADV	미정
PS	2000년	위저드리- DIMGUIL-	아스키	RPG	6,800엔
PS	★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
DC	3월	더 킹 오브 파이터즈 99(가칭)	SNK	격투액션	미정
DC	봄	에어로 댄싱 F	CRY	SLG	미정
DC	봄	오오가미 이치로-사쿠라 대전 가요쇼-	세가	ETC	미정
DC	★봄	전차로 GO!2 고속편 3000번대	타이토	SLG	미정
DC	봄	슈퍼 히어로 열전	반프레스토	SLG	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	★봄	사쿠라 대전	세가	ADV	미정
DC	★여름	사쿠라 대전 2-그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
DC	★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가	세가	ADV	미정
DC	2000년	초시공 요새 마크로스	상영사	SHT	미정
DC	★2000년	더 타이핑 오브 더 데드	세가	ETC	미정
DC	2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
DC	2000년	레이맨 2(가칭)	UBI	ACT	미정
N64	3월	별의 커비 64	닌텐도	ACT	6,800엔
N64	★3월	젤다의 전설 외전(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
N64	5월	마더 3	닌텐도	RPG	6,800엔

발매 미정

★: 파워 기대작 표시 ◆: 포켓 스테이션 지원 게임

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	RPG 만들기 4	아스키	ETC	미정
PS	테트리스 더 그랜드 마스터	아리카	PZL	미정
PS	엘크리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
PS	가이아 마스터	캡콤	SHT	미정
PS	브레스 오브 파이어 4	캡콤	RPG	미정
PS	록맨 대시 2	캡콤	RPG	미정
PS	증기로 GO	타이토	SLG	미정
PS	스타트렁 오딧세이 2 -마룡전쟁-	레이포스	ADV	미정
PS	스타트렁 오딧세이 3 -밀레니엄 성전-	레이포스	ADV	미정
PS	안젤리크 트로워	코에이	SLG	미정

기종	게임명	회사명	장르	가격
DC	아니마스타	세가	RCG	미정
DC	★SNK VS CAPCOM	캡콤	격투액션	미정
DC	★미정 그란디아 2	게임아츠	RPG	미정
DC	어드벤스드 대전략 DC	세가	SLG	미정
DC	이터널 알카디아	세가	장르	미정
DC	렌타 히어로 NO. 1	세가	ACT	미정
DC	슈퍼로봇대전α	반프레스토	SLG	미정
N64	On&Off RCGing	이미지니어	RCG	미정
N64	이상한 던전 시리즈 제 5탄 64풍래의 시렌	춘소프트	RPG	미정

플레이스테이션 2 발매예정 소프트

2000년 3월 발매예정 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	4일	A6 A열차로 가자 6	아트딩크	SLG	미정
	4일	결전	코에이	SLG	미정
	4일	이터널 링	프롬 소프트웨어	RPG	미정
	★4일	신릿지레이서	남코	RCG	미정
	★4일	철권TT	남코	격투액션	미정
	4일	스카이 서퍼	아이디어 팩토리	ACT	미정

2000년 7월 발매예정 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	7월	매지컬 스포츠 2000 갑자원	마호	SPT	미정
	7월	매지컬 스포츠 프로 골퍼	마호	SPT	미정
	7월	매지컬 스포츠 CATCH BASS CLUB	마호	SPT	미정

2000년 발매 예정 소프트

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
	봄	크로스 파이어(가칭)	스퀘어	ACT	미정
	봄	그라디우스3&4-부활의 신화-	코나미	SHT	미정
	★봄	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정
	★봄	실황 월드축구 2000(가칭)	코나미	SPT	미정
	★봄	드럼 매니아(가칭)	코나미	음악게임	미정
	봄	I.Q 리믹스(가칭)	SCEI	ETC	미정

	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★봄	그란트리스모2000	SCEI	RCG	미정
	여름	오니무사(가칭)	캡콤	ACT	미정
	여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
	여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
	★겨울	포포로크로이스 이야기3	SCEI	RPG	미정

발매미정 소프트

	게임명	회사명	장르	가격
PS	쿨보더스(가칭)	웹시스템	SPT	미정
	에키조치카(가칭)	에닉스	A · RPG	미정
	BBD2000(가칭)	에닉스	SLG	미정
	★스타오션 3	에닉스	RPG	미정
	스트리트 파이터 EX3(가칭)	캡콤	격투액션	미정
	바이오 하자드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
	플라이 하이	거스트	RCG	미정
	옥견이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
	진 · 삼국무쌍	코에이	격투액션	미정
	젤드나실트	코에이	S · RPG	미정
	장갑기병G브레이커	선라이즈	SLG	미정
	1on1 Government	조던	SPT	미정
	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투 액션	미정
	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정

GAME BOY 발매 소프트

2000년 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10일	그란듀얼	보톰업	RPG	4,500엔
10일	탑 기어 랠리 포켓	켐코	RCG	4,200엔
★10일	전차로 GO	사이드프론트	SLG	4,200엔
17일	몬스터 팜 배틀 카드	테크모	SLG	3,980엔
17일	탑 기어 포켓 2	켐코	RCG	4,800엔
24일	슈퍼 차이니즈 파이터 EX	컬처 브레인	ACT	3,900엔
★12월	마리의 아트리에-잘브르크의 연금술사	이미지니어	SLG	4,400엔
★12월	마리의 아트리에-잘브르크의 연금술사(한정판)	이미지니어	SLG	7,980엔
★12월	에리의 아트리에-잘브르크의 연금술사	이미지니어	SLG	4,400엔
★12월	에리의 아트리에-잘브르크의 연금술사(한정판)	이미지니어	SLG	7,980엔

2000년 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	RPG 만들기 GB	아스키	ETC	미정
★봄	진 여신전생 데빌 칠드런-적의 서	아틀라스	RPG	미정
★봄	진 여신전생 데빌 칠드런-흑의 서	아틀라스	RPG	미정
봄	사쿠라 대전GB	미디어 팩토리	ADV	미정
2000년	스피드 곤잘레스	선소프트	RCG	미정

2000년 1월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
27일	하이퍼 올림픽 윈터 2000	코나미	SPT	4,500엔
28일	메탈 피스트 EX	선소프트	ACT	3,980엔
1월	잭의 대모험- 대마왕의 역습-	이미지니어	RPG	3,980엔

2000년 2월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10일	F1 월드 그랑프리 프릭스 for 게임보이 컬러 2	비디오 시스템	RCG	4,300엔
★2월	젤다의 전설-신비한 나무 열매-힘의 장(가칭)	닌텐도	RPG	미정

2000년 3월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
3일	빌리아드 클럽	알트론	SPT	미정
3월	던전 세이버	J윙	RPG	4,800엔
3월	포켓 쿠킹	J윙	SLG	4,800엔

원더스완 발매 예정 소프트

12월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
2일	키스보다	키드	SLG	4,200엔
2일	카드캡터 사쿠라-사쿠라와 이상한 크로우 카드	반다이	ADV	3,800엔
9일	클락 타워 for 원더스완	휴먼	ADV	3,980엔
29일	SD 건담 에피소드 1(가칭)	반다이	ACT	3,600엔
12월	폭주 데코토라 전설	휴먼	RCG	3,980엔
12월	졸업 for 원더스완	반다이 비주얼	SLG	4,200엔

2000년 1월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
1월	어디라도 햄스터	백	SLG	2,980엔
1월	탄생 for 원더스완	반다이 비주얼	SLG	4,200엔

2000년 2월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
10일	초형귀	반다이	SHT	3,980엔
★2월	동경마인학원	아스믹	SLG	미정

2000년 3월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9일	마크로스(가칭)	레이 업	STH	3,980엔
16일	원더 테니스(가칭)	백	SPT	3,800엔
30일	불타라! 프로야구 주니어스	잘레코	SPT	4,200엔
3월	파이어 프로레스링 for 원더스완	휴먼	SPT	3,980엔
★3월	랑그릿사 밀레니엄 WS	반다이	S · RPG	3,980엔
3월 .	테트리스 for 원더스완(가칭)	BBS	PZL	미정

POWER 게시판

12월호 초음속 퀴즈 정답

[illegible]

이상 두 분에게는 새턴용 한글판 게임을 1개씩 드립니다.

정답 : Emotional Voice System(EVS)

파워맨을 찾아라 정답자 발표

정답 143P에 떡하니 버티고 있다

[illegible]

이상 10분에게는 지난호와 같이 PS를 아름답게 꾸밀 수 있는 「PS 데코시트」를 한 개씩 드립니다.

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

[illegible]

이상 5분에게는 한글판 '매직 더 게더링'을 한 팩씩 보내드립니다.

파워 앙케이트 지난호 당첨자

[illegible]

이상 5분에게는 네모네모로직 단행본을 1권씩 드립니다.

알림

● 지난 호를 마지막으로 「초음속 퀴즈」와 「파워맨을 찾아라!」 코너는 폐지되었습니다. 일단 다음 호부터는 '앙케이트 당첨자'와 '엽서를 성의껏 작성해 주신 분'을 함께 뽑아 네모네모 로직 단행본을 보내드리도록 하겠습니다. 또한 다음 호부터 더욱 새로워진 기획의 독자코너로 여러분들을 찾아갈 예정입니다. 새 천년을 맞이해 환골탈태하는 게임파워를 기대해주세요.

● 지난 호에 예고해 드린 바와 같이 파워 점수 제도는 '파워티켓을 모아라' 코너로 변경되었습니다. 따라서 파워 점수는 더 이상 존재하지 않으며 파워티켓 6개월치(99년 12월호 - 2000년 5월호)를 모아 보내 주신 분들 중에서 추첨을 통해 아래와 같은 선물을 드리도록 하겠습니다. 앞으로도 많은 성원 부탁드립니다.

파워티켓 상품

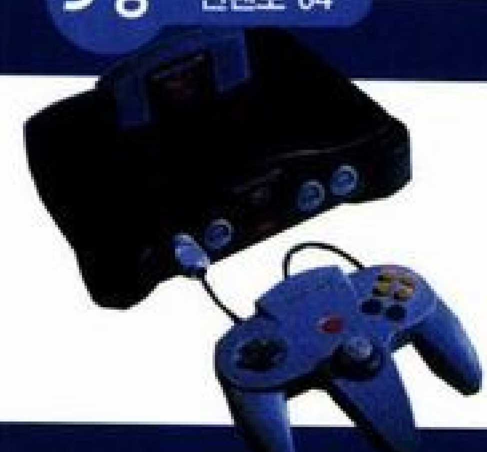
1등 플레이스테이션 2 1대



2등 드림캐스트 1대



3등 닌텐도 64



4등 게임보이 컬러 1대



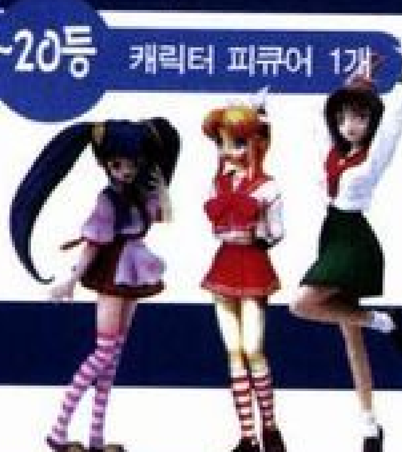
31등~40등 휴대용 게임기 1대



5등~10등 게임파워6개월 정기구독권



11등~20등 캐릭터 피규어 1개



21등~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개



41등~50등 새턴용 한글판 게임 1개



GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이성필
취재	이현수, 신상민, 이우석
객원기자	김성희, 정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	문학준, 최정환, 김신권 김성민, 홍인균, 이호성 방 진, 차현호, 김상근
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김혜정
일러스트	한수환
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 최정호
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 박영미, 김희정 김은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프린테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



편집후기



이번 마감을 하면서 많은 게임들을 했다. 특히 필자들이 고생해가며 글까지 다 써놓고도 공략에 빠진 「마검X」, 「천주 인백선」. 그리고 수많은 밤을 새우며 맛이 가도록 썼던 기획기사들이 많이 빠졌다. 필자들에게 미안하고 독자 여러분들에게 죄송스럽다.

.... **이성필 팀장**

자…뭐 인생은 그런거 아니겠습니까? 불과 몇 달 전까지만 해도 제 위로 바벨탑이 서있었는데…. 지금은 제 밑으로 개미굴입니다. 이제 드디어 손 안대고 코푸는 시절이 온 것이지요. 모두들 기뻐해 주세요. 근데 왜 후배들이 쪼는건데? 참내….

.... **이현수 기자**

식구가 늘었다. 새로운 얼굴들. 사실… 다 알고있던 인간들이라 재미없다. 인포샵 담당자 뮤키, 여기저기 펑펑대는 미돌이. 그분들에게 축하빵으로 칠산고 한방씩을 먹여주었다. 빌착 카운터, 그러나 수련부족으로 데미지는 10. 엄청난 딜레이. 히트시켜도 쓰러뜨리지 못하는 슬픔. … 결국 게임파와는 미쳐가는 남자들의 쓸쓸한 아수라장이었다. 더군다나 울프는 오늘 갖가지 액션과 포즈를 선보였다. 그걸 본 뒤에 이런 생각이 들었다. 이 녀석은… 사실… 으아악… (써걱써걱)!!!!!

.... **신상민 기자**

이번 호 내 그림은 정말이지 충격이었다. 하지만 모 늑대 말대로 자져른 엄따. 훗. 컷이 예쁘게 나온 사미랑 울프는 여자친구가 없다. 컷이 박살나버린 뮤키에게는 여자친구가 있다. 신사임당? 말 할 것도 없다. 장사 하루이틀하나, 뻔히 알 만한 여기자에 목을 매고 있다니…컷에 대해서는 마음을 비우기로 작정했다. 왜냐하면 내 여자친구는 미대생이니깐. 그 사람은 세상에서 내가 젤 좋다니깐…. 아, 옆에서 모든 여기자들에게 테러를 당할꺼라고 한다. 사실 그렇다. 아까 그 부분만 삭제하자. 장사 하루하나. 뻔히 알 만한 여기자에 목을 메고 있다니… 이제 나의 유일한 적은 원조교제에 열중인 ×모씨뿐. 코코코 자져른 엄따!

.... **이우석 기자**

마지막이군요! 뭔가 멋들어진 말을 많이많이 생각해봤습니다만 이 모 기자의 편집후기를 보고는 그것들이 싹 달아나 버렸네요.
여러분 장수하세요~

.... **김성희 객원기자**

크로노 크로스 한정판을 구했습니다. 저는 세상에서 두 번째로 센스 없는 시계를 구경하게 되었습니다(첫 번째는 FFC한정판에 들어있는 시계). 아까워 죽겠습니다. 발키리 프로필 한정판이 연기되었습니다. 돈 굳었습니다. 도키메키 메모리얼 한정판 구입에 실패했습니다. 죽겠습니다. LOD가 기대됩니다. WS용 카드캡터 사쿠라가 기대됩니다. 게이트 키퍼즈가 기대됩니다. 포케카노가 기대됩니다. 하지만 아직 그로우 랜서도 사지 못했습니다. 저는 돈이 없습니다.

.... **정재환 객원기자**

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	816-1788
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0336-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-223-5139
울산 녹수서적	0522-249-4275
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-4959
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

게임파워 2000년 1월호 별책부록

GO! POWER 공략왕

- PS 아크 더 래드 3
- PS 크로노 크로스
- PS 크로노 트리거
- PS 두근두근 메모리얼 2
- DC 리바이브 -소생-
- DC 랑그릿사 밀레니엄
- N64 슈퍼로봇대전 64



2000. 1

Contents

●장르:SCEI ●제작사:R. P. G ●발매일:10월 28일 ●발매가:6, 800엔

PLAYSTATION

빛과 소리의 RPG

아크 더 래드 III







그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★★

그날, 세계는 화염에 휩싸이고, 사내아이가 살던 도시는 붕괴된다. 화염에 휩싸인 기둥 사이로 빠져 나오려는 사내아이. 그때 갑자기 떨어지는 불에 사내아이는 휩쓸리게 되고… 그러나 이름 모를 헌터의 도움으로 사내아이는 구출되며 그에게서 한 자루의 검을 받는다. 헌터는 다시 사람을 구하기 위해 마을로 돌아가고… 소년은 자라서 어느 숲 속에 있다.

공략 ··· Dr.M

아크 더 래드의 역사

1. 아크 더 래드 (アークザラッド)

발매일 : 1995년 6월 30일



PS최초의 PRG 게임 「아크 더 래드」. 발매당시에는 PS조차도 아직 100만대 판매를 목표로 하고 있었던 상황이라 매우 옛날 게임으로 여겨지고 있다. 이 게임은 막상 플레이를 하면 무언가 부족한 면이 남았다. 10시간 정도의 플레이 시간으로 클리어할 수 있었기 때문이다. 하지만 다른 게임에 비해 앞서 나간다는 느낌을 느낄 수 있는 요소가 매우 많았다. 당시에는 캐릭터가 움직이는 것만으로도 멋지다는 감각이 있었기 때문에 이 게임은 템포가 알맞고 매우 잘 만들어진 것으로 평가되었다. 1이 발매되었을 때부터 2로 데이터를 옮길 수 있다라는 말로 인해 당초에는 2는 곧 발매된다는 것이었지만 계속 연기되었던 작품이기도 하다. 이것도 메모리 카드를 이용한 PS만의 기획이라고 볼 수 있다. 이 시기에는 「비욘드 더 비욘드」 등의 PS만의 오리지널 RPG가 나오기 시작했던 시기이기도 하다.

3. 아크 더 래드 몬스터 게임 WITH 카지노 게임 (アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム)

발매일 : 1997년 7월 31일



아크 2에서 키운 몬스터를 투기장에서 싸우게 하는, 카지노 요소를 즐길 수 있는 게임이다. 우리 나라에서는 그다지 많은 인기를 끌지 못했다.

2. 아크 더 래드 2(アークザラッド 2)

발매일 : 1996년 11월 1일



당초에는 96년 봄에 나올 예정이었지만 계속해서 연기되어 결국엔 겨울에 나오게 된 게임이다. 소지하고 있는 것만으로도 매우 볼륨감을 느낄 수 있는 게임이었다. 1의 짧은 플레이 시간을 커버하기에 충분하도록, 클리어하는데 약 50시간 이상이 걸리는 게임이었다. 전작의 데이터가 컨버트되는 것 이외에도, 3에서도 나오는 길드 시스템, 몬스터를 동료로 만드는 시스템이며 아크의 이름을 보다 널리 알린 작품이었다. 다른 시리즈와의 차별점이라면 디크백의 개조와 이가의 도장, 그리고 마지막 보스를 쓰러뜨리려면 많은 시간이 걸린다는 점 정도로 전작과 3와의 연계성이 높은 작품이다. 이 시기에는 「와일드 암즈」, 「레이지 레이서」, 「페르소나」 등이 등장했으며, 그 다음해에는 그 유명한 「FF7」이 나왔다.

시스템

초기 화면에서의 메뉴 설명

① NEW GAME: 게임을 새롭게 시작한다.
② CONTINUE: 전에 세이브한 데이터를 이어서 한다.
③ OPTION: 게임 환경을 조정한다.

옵션 메뉴

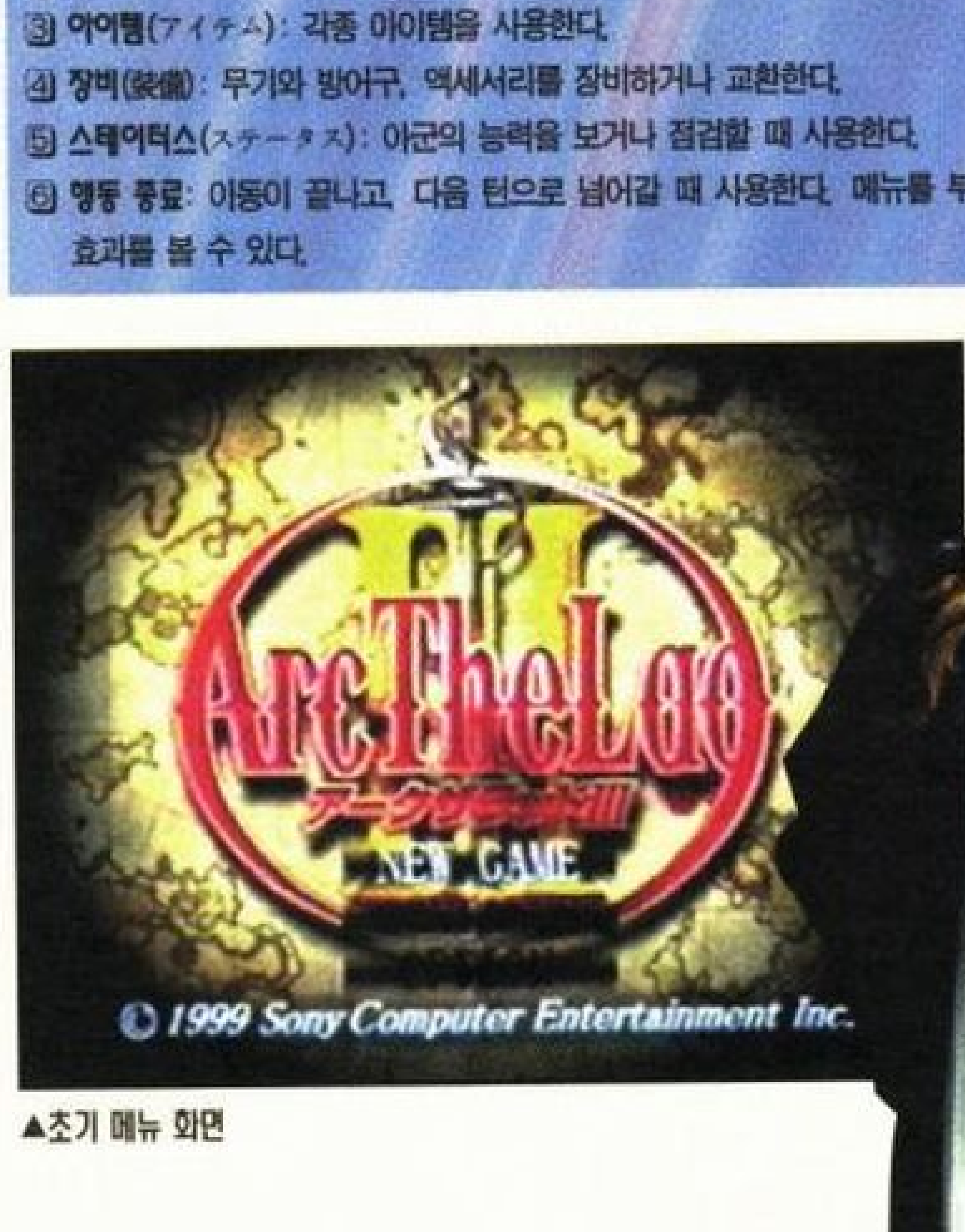
- 바이브레이션 ON OFF
- 사운드 : 스테레오 모노
- 메시지 : 늦음 보통 빠름
- 이동 스피드 : 보통 빠름
- 배틀 중의 음성 : ON OFF
- 행동 종료 확인 : ON OFF
- 윈도 배경
- 메뉴로 되돌아간다

기본 조작법

방향키	이동
□버튼	메뉴 호출
×버튼	이동 종료
○버튼	결정 버튼
R1 & L1	전투 중 제자리에서 방향을 바꿀 때 사용
SELECT	옵션 메뉴를 호출

전투 화면에서의 메뉴 설명

전투 중 □버튼을 누르면 메뉴를 호출할 수 있다.
① 공격(攻擊): 통상 공격을 가하는 메뉴이다. 무기의 사정거리 안에 몬스터가 있어야 사용할 수 있다.
② 특수 능력(特殊能力): 각 캐릭터의 특수 능력을 사용한다. 특수 능력은 캐릭터 설명편을 참고할 것.
③ 아이템(アイテム): 각종 아이템을 사용한다.
④ 장비(裝備): 무기와 방어구, 액세서리를 장비하거나 교환한다.
⑤ 스테이터스(ステータス): 아군의 능력을 보거나 점검할 때 사용한다.
⑥ 행동 종료: 이동이 끝나고, 다음 턴으로 넘어갈 때 사용한다. 메뉴를 부르지 않고 ×버튼으로도 같은 효과를 볼 수 있다.



▲초기 메뉴 화면



캐릭터 설명 및 특성

알렉(アレク)



말하지 않아도 알고있을 본 작품의 주인공이다. 전투에서의 능력은 이렇다 할 약점이 없으며, 공격력과 방어력이 우수한 캐릭터이다. 또 특수능력도 공격계, 회복계를 모두 갖고있기 때문에 올라운드 플레이어라고 보면 된다.

초기 레벨	1
동료가 되는 장소	처음부터 등장
기본 무기	검(그러나 다른 무기도 모두 장비할 수 있다)

■ 특수능력

습득 레벨	특수 능력	MP
2	큐어(キュア) LV1	12
5	포스링(フォースリング) LV1	18
10	사일런트 (サイレント)	16
11	큐어(キュア) LV2	12
15	포스링(フォースリング) LV2	18
20	리절렉션(リザレクション)	48
21	큐어(キュア) LV MAX	12
25	포스링(フォースリング) LV MAX	18
30	임펄스 봄(インパルスボム) LV1	18
35	디바이드(ディバイド) LV1	20
38	임펄스 봄(インパルスボム) LV2	18
40	크리스탈 더스트(クリスタルダスト) LV1	16
42	디바이드(ディバイド) LV2	20
45	브레인 브러스트(ブラインブラスト) LV1	20
46	임펄스 봄(インパルスボム) LV MAX	18
47	크리스탈 더스트(クリスタルダスト) LV2	16
49	디바이드(ディバイド) LV MAX	5
51	브레인 브러스트(ブラインブラスト) LV2	20
53	크리스탈 더스트(クリスタルダスト) LV MAX	20
57	브레인 브러스트(ブラインブラスト) LV MAX	20



▲데미지 + 혼란의 효과를 주는 포스 링



▲없어서는 안될 큐어

루츠(ルッツ)

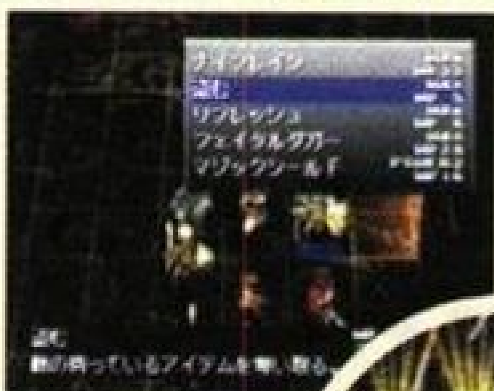


알렉과 함께 사샤 마을을 나와 여행을 떠나는 친구. 무기는 나이프로 강력한 맛은 없지만 페이탈 대거로 적 하나에게 큰 데미지를 입힐 수 있다. 루츠의 특기는 훔치기로, 적에게 사용하면 아이템이나 무기, 또는 방어구를 거저 얻을 수 있다. 하지만 실패율이 꽤 높아서 몇 번이고 반복하여 사용해야 하는 커맨드이기도 하다. 수배 몬스터의 경우 유용한 아이템을 반드시 소지하고 있기 때문에 루츠를 이용하여 훔쳐내도록 하자.

초기 레벨	1	기본 무기	나이프
동료가 되는 장소	처음부터 등장		

■ 특수 능력

습득 레벨	특수 능력	MP
2	나이프 레인(ナイフレイン) LV1	12
7	훔치기(盗む)	5
15	리플레슈(リフレッシュ)LV1	8
17	나이프 레인(ナイフレイン) LV2	12
20	페이탈 대거(フェイタルダガー)	20
24	리플레슈(リフレッシュ) LV2	8
25	매직 실드(マジックシールド) LV 1	16
27	리플레슈(リフレッシュ) LV MAX	8
33	나이프 레인(ナイフレイン) LV MAX	12
33	매직 실드(マジックシールド) LV2	16
41	매직 실드(マジックシールド)LV MAX	16
45	익사이트먼트(イクサイトメント)	6
50	사일런트(サイレント)	16



▲수배 몬스터에게는 반드시 사용하도록

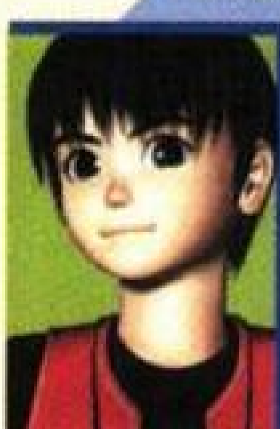


▲마법 방어력을 올려주는 매직 실드



◀많은 범위를 공격할 수 있는 나이프 레인

테오(テオ)



이번 작품에서는 몬스터가 동료로 되는 대신에, 카드로 변환시켜 보조 마법으로 사용할 수 있다. 이런 역할을 하는 캐릭터가 바로 테오이다. 테오의 카딧슈로 몬스터를 카드로 만든 다음, 어택 카드로 사용하면 된다. 카딧슈가 잘 안 되는 몬스터의 경우, HP를 없애서 비실비실하게 만든 다음 사용하면 성공률이 오른다.

초기 레벨	5	기본 무기	창
동료가 되는 장소	포레스터몰(フォレスタモール)		

■ 특수 능력

습득 레벨	특수 능력	MP
-	카딧슈(カーディッシュ)	1
-	어택 카드(アタッカード)	-
12	가드 필드(ガードフィールド) LV1	8
21	가드 필드(ガードフィールド) LV2	8
24	로브 마인드(ロブマインド) LV1	1
30	가드 필드(ガードフィールド) LV MAX	8
32	로브 마인드(ロブマインド) LV2	1
36	크로스 자베린(クロスジャベリン) LV1	16
38	로브 마인드(ロブマインド) LV MAX	1
40	크로스 자베린(クロスジャベリン) LV2	16
43	디바이드(ディバイド) LV1	5
46	크로스 자베린(クロスジャベリン) LV MAX	16
49	디바이드(ディバイド) LV 2	5
52	디바이드(ディバイド) LV MAX	5



▲적을 카드로 만들어 버리는 카딧슈



▲적의 MP를 빼앗아 아군에게 나누어주는 로브 마인드

PlayStation POWER 공략왕!

셰릴(シェリル)

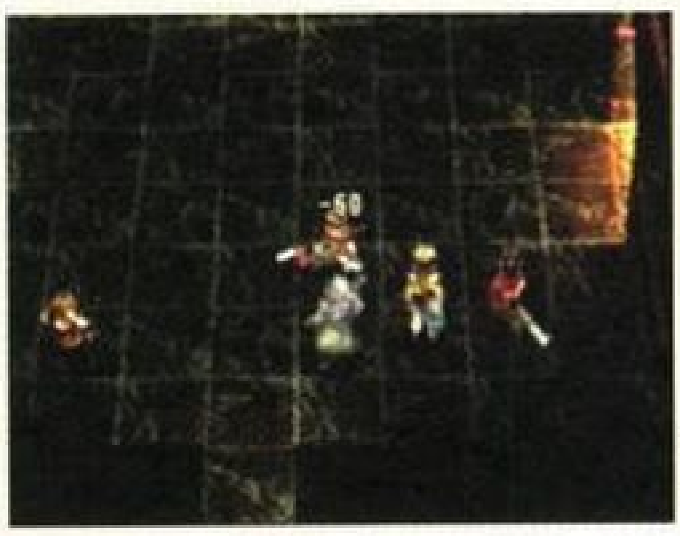


총을 기본 무기로 하는 캐릭터로 장거리 공격이 특기인 왈가닥이다. 루츠와는 항상 티격태격하는데, 그 모습이 볼만하다.

초기 레벨	15
동료가 되는 장소	북 스라트(北スラート)
기본 무기	총

■ 특수능력

습득 레벨	특수 능력	MP
10	네이팜 엣지(ナパームエッジ) LV1	12
17	더블 일루전(ダブルイリュージョン) LV1	18
19	큐어(キュア) LV1	12
20	네이팜 엣지(ナパームエッジ) LV2	12
23	더블 일루전(ダブルイリュージョン) LV2	18
25	리플레슈(リフレッシュ) LV1	8
28	큐어(キュア) LV2	12
29	네이팜 엣지(ナパームエッジ) LV MAX	12
30	리플레슈(リフレッシュ) LV2	8
31	나이트 레이드(ナイトレイド) LV1	20
34	더블 일루전(ダブルイリュージョン) LV MAX	18
37	큐어(キュア) LV MAX	12
38	나이트 레이드(ナイトレイド) LV2	20
38	다크 아웃(ダークアウト) LV1	8
41	리플레슈(リフレッシュ) LV MAX	8
42	로브 마인드(ロブマインド) LV1	1
45	다크 아웃(ダークアウト) LV2	8
46	나이트 레이드(ナイトレイド) LV MAX	20
48	로브 마인드(ロブマインド) LV2	1
52	다크 아웃(ダークアウト) LV MAX	8



◀셰릴에게는 공격용 특수 능력이 많다

마시아(マーシア)



마법에 우수한 능력을 발휘하는 캐릭터로 초반에는 그다지 많이 사용되지 않는다. 그러나 스토리를 깨기 위해서는 그녀를 키워 둬야 할 필요가 있다.

초기 레벨	20
동료가 되는 장소	지하타(ジハータ)
기본 무기	로드

■ 특수능력

습득 레벨	특수 능력	MP
-	히트 셸(ヒートシェル) LV1	16
-	워터 크럼블(ウォータークランブル) LV1	16
-	랜드 액스(ランドアクス) LV1	16
-	에어 블러스트(エアブラスト) LV1	16
-	라이트 애로(ライトアロー) LV1	20
-	다크 익스트림(ダークエクストリーム) LV1	20
24	워터 크럼블(ウォータークランブル) LV2	16
25	히트 셸(ヒートシェル) LV2	16
26	에어 블러스트(エアブラスト) LV2	16
27	랜드 액스(ランドアクス) LV2	16
30	워터 크럼블(ウォータークランブル) LV MAX	16
32	라이트 애로(ライトアロー) LV2	20
35	히트 셸(ヒートシェル) LV MAX	16
37	다크 익스트림(ダークエクストリーム) LV 2	20
41	에어 블러스트(エアブラスト) LV MAX	16
41	랜드 액스(ランドアクス) LV MAX	16
44	리절렉션(リザレクション) LV MAX	20
48	라이트 애로(ライトアロー) LV MAX	20
49	다크 익스트림(ダークエクストリーム) LV MAX	20



◀빛의 속성을 갖고 있는 라이트 애로



▲기가 브러스트는 이벤트로 얻는 마법이다

벨하르트(ヴェルハルト)



공격력이 대단한 검사로 그의 능력 또한 공격력에 중점을 두고 있다. 알렉과 더불어 많이 사용되는 캐릭터이다.

초기 레벨	40
동료가 되는 장소	파르테(パルテ)
기본 무기	블레이드

■ 특수 능력

습득 레벨	특수 능력	MP
-	Ω·BUSTER LV1	25
-	Ω·BREAKER LV1	24
-	Ω·BURST LV1	18
43	Ω·BUSTER LV2	25
46	Ω·BUSTER LV MAX	25
49	Ω·BURST LV2	18
52	Ω·BURST LV MAX 18	
55	MU·SO·U LV1	15
58	MU·SO·U LV2	15
61	MU·SO·U LV MAX	15



▲HP가 적어야 높은 능력을 발휘하는 오메가 부스터



▲3턴간 통상 공격을 무효로 만드는 무소유

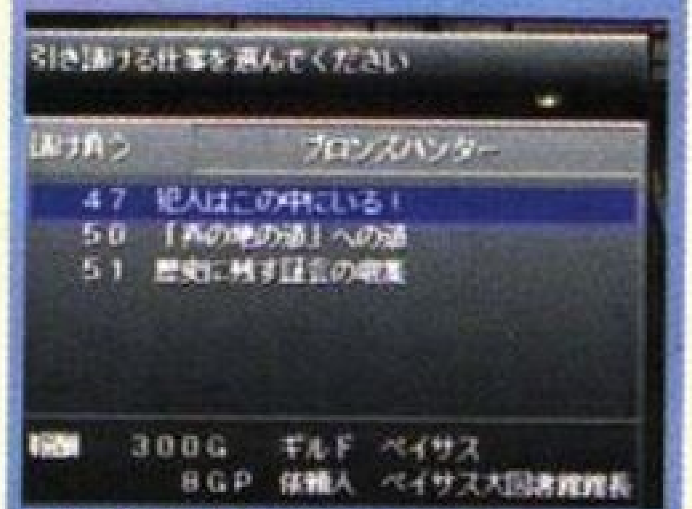
마을 가이드

길드 의뢰를 통해서 전세계를 돌아다녀야만 하는 헌터로써는 마을에 어떤 시설이 있는지 파악하는 것이 중요하다. 여기에는 이들 시설의 기본적인 역할에 대해서 설명하겠다.

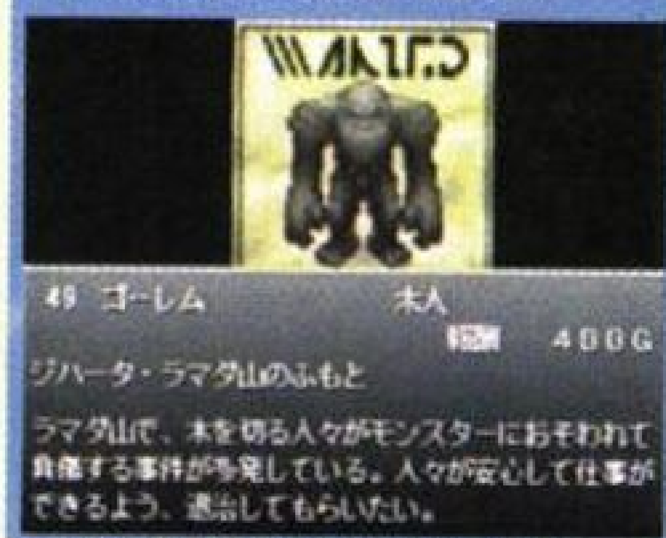


길드

의뢰의 청탁이나 청산을 담당하는 시설로, 모험의 거점이 되는 장소이다. 그 외에도 의뢰를 해약하거나, 의뢰 결과를 볼 수도 있다. 새로운 지역에 도착하면 가장 먼저 들려야 하는 곳이기도 하다. 의뢰는 최대 3개까지 받을 수 있지만, 스토리가 꼬일 수 있으므로 하나씩 맡아서 처리하는 것이 정석이다. 또한 길드의 벽에 붙어 있는 수배 몬스터를 확인할 수도 있다. 이렇게 확인을 해야 몬스터가 등장한다.



▲새로운 의뢰가 들어왔는지 확인을 하자



▲벽에 붙은 수배 몬스터도 반드시 확인을…



주점

정보를 얻을 수 있는 장소. 의뢰에 대한 정보 수집이나, 의뢰주를 만날 때 주로 이용되는 장소이다.


▲정보를 얻을 때 이용되는 장소이다



여관

헌터의 HP와 MP를 회복하고 게임의 세이브와 로드를 할 수 있는 장소이다. 또한 아이템을 맡길 수도 있다. 요금은 이티오에서는 50G를, 나머지 마을은 대부분 100G를 받는다.


▲이곳은 정급 여관이다



몬스터 협회

주로 몬스터 카드를 보관하거나 빼낼 때 이용하는 기관으로, 한번 맡긴 카드는 반드시 몬스터 협회에서 찾아야 한다. 또 돈이 들긴 하지만 몬스터에 관한 정보를 얻을 수도 있다. 몬스터 협회 안에서 할 일없이 돌아다니는 사람에게 말을 걸면, 카드를 교환할 수 있다.

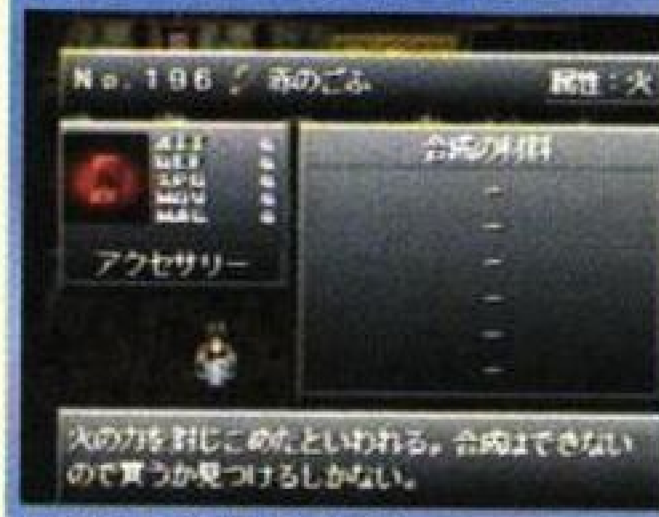


▲싸구려 카드로 교환하는 것이 정석이다



아이템 협회

각종 아이템에 관한 정보나 합성을 할 수 있는 장소이다. 오른쪽에 놓여 있는 책은 아이템 도감으로 주인공이 지금까지 얻은 아이템의 효능에 대해 나온다.

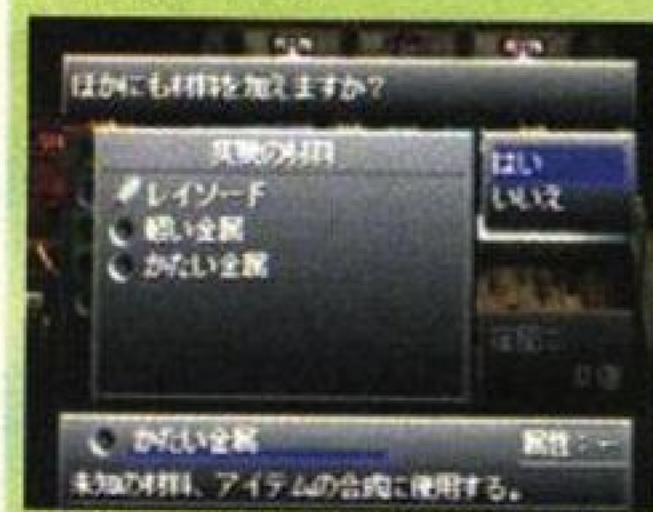


▲도감으로 효과를 알 수 있다



웨폰 협회

각종 무기에 관한 정보나 합성을 할 수 있는 장소이다. 협회 안에 있는 책은 무기 도감으로 주인공이 얻은 무기의 위력과 설명이 나온다.



▲합성과 실험으로 다양한 무기를 만들 수 있다



상점

소비 아이템, 무기와 방어구를 판매하는 곳이다. 모두 99개까지 소지할 수 있다.



▲회복아이템은 많이 구입해 둘 것



데인저 돔

배틀 전 걸게 되는 아이템에 따라 받을 수 있는 아이템이 확정된다. 즉, 이기면 건 아이템과 이겨서 얻게 되는 아이템 모두를 얻게 되는 것이다. 데인저 돔에서 유용한 캐릭터는 바로 루츠로, 그의 페이탈 대거를 사용하면 한번에 90%의 데미지를 줄 수 있다. 성공률이 매우 높으니 자주 애용하자.

디스크 1의 데인저 돔

거는 아이템	이기면 받게 되는 아이템
부활의 약(復活の薬)	만능약(万能薬)
만능약(万能薬)	부활의 약(復活の薬)
폭탄(爆弾)	대단한 폭탄(すごい爆弾)
대단한 폭탄(すごい爆弾)	초 대단한 폭탄(超すごい爆弾)
초 대단한 폭탄(超すごい爆弾)	최강폭탄(最強爆弾)
최강폭탄(最強爆弾)	하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
생명의 사과(金のリンゴ)	영혼의 약초(たましいの薬草)
청동 검(せいどうの剣)	강철 검(はがねの剣)
강철 검(はがねの剣)	합금 검(こうてつの剣)
합금 검(こうてつの剣)	은 검(銀の剣)
은 검(銀の剣)	백금 검(プラチナの剣)
백금 검(プラチナの剣)	크리스탈 검(クリスタルの剣)
크리스탈 검(クリスタルの剣)	약초(薬草)
프란벨쥬(フランベルジュ)	불의 플러그먼트(火のフラグメント)
아이스 세이버(アイスセイバー)	물의 플러그먼트(水のフラグメント)
실반 소드(シルヴァンソード)	땅의 플러그먼트(地のフラグメント)
스톰 세이버(ストームセイバー)	바람의 플러그먼트(風のフラグメント)
레이 소드(レイソード)	빛의 플러그먼트(光のフラグメント)
디어볼릭 소드(ディアボリックソード)	어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)
브론즈 나이프(ブロンズナイフ)	아이언 나이프(アイアンナイフ)
아이언 나이프(アイアンナイフ)	스틸 나이프(スチールナイフ)
스틸 나이프(スチールナイフ)	실버 나이프(シルバーナイフ)
실버 나이프(シルバーナイフ)	백금 나이프(プラチナナイフ)
백금 나이프(プラチナナイフ)	크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)
크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)	약초(薬草)
초합금의 나이프(超合金のナイフ)	대단한 약초(すごい薬草)
룬 대거(ルーンダガー)	대단한 약초(すごい薬草)
어새신 나이프(アサシンナイフ)	독예방의 열매(毒よけの實)
사일런트 대거(サイレントダガー)	통렬의 침(痛烈の針)
그라비티 대거(グラビティダガー)	반발의 나무 열매(反發の木の實)
수면의 나이프(眠りのナイフ)	민트(ミント)
마인드 스매셔(マインドスマッシャ)	녹색의 추억초(緑の思い出草)
카게누이(かげぬい)	루우의 약(ルウの薬)
몸 피하기 나이프(みかわしのナイフ)	대단한 약초(すごい薬草)
철 창(鉄のヤリ)	합금 창(こうてつのヤリ)
합금 창(こうてつのヤリ)	실버 사리사(シルバーサリッサ)
실버 사리사(シルバーサリッサ)	백금 사리사(プラチナサリッサ)
백금 사리사(プラチナサリッサ)	크리스탈 창(クリスタルのヤリ)
크리스탈 창(クリスタルのヤリ)	약초(薬草)
리벌버(リボルバー)	SMG
SMG	약초(薬草)
실버 스틱(シルバースティック)	백금 로드(プラチナロッド)
백금 로드(プラチナロッド)	크리스탈 로드(クリスタルロッド)
실버 블레이드(シルバーブレード)	백금 블레이드(プラチナブレード)
백금 블레이드(プラチナブレード)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)
가죽 갑옷(革のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)
철 갑옷(鉄のよろい)	실버 메일(シルバーメイル)
실버 메일(シルバーメイル)	백금 메일(プラチナメイル)
여행자의 로브(旅人のローブ)	모피 망토(毛皮のマント)
모피 망토(毛皮のマント)	헌터의 망토(ハンターのマント)
헌터의 망토(ハンターのマント)	백금 로브(プラチナのローブ)
모험자 베스트(冒険者のベスト)	체인 베스트(チェインベスト)
체인 베스트(チェインベスト)	은의 흉갑(銀のむねあて)
은의 흉갑(銀のむねあて)	백금 흉갑(プラチナのむねあて)

디스크 2의 데인저 돔

거는 아이템	이기면 받게 되는 아이템
크리스탈 검(クリスタルの剣)	가벼운 금속(軽い金属)
프란벨쥬(フランベルジュ)	아이스 세이버(アイスセイバー)
아이스 세이버(アイスセイバー)	프란벨쥬(フランベルジュ)
실반 소드(シルヴァンソード)	스톰 세이버(ストームセイバー)
스톰 세이버(ストームセイバー)	실반 소드(シルヴァンソード)
레이 소드(レイソード)	디아볼릭 소드(ディアボリックソード)
디아볼릭 소드(ディアボリックソード)	레이 소드(レイソード)
크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)	하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
초합금의 나이프(超合金のナイフ)	하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
어새신 나이프(アサシンナイフ)	사일런트 대거(サイレントダガ)
사일런트 대거(サイレントダガー)	어새신 나이프(アサシンナイフ)
그라비티 대거(グラビティダガー)	수면의 나이프(眠りのナイフ)
수면의 나이프(眠りのナイフ)	그라비티 대거(グラビティダガー)
마인드 스매셔(マインドスマッシャー)	카게누이(かげぬい)
카게누이(かげぬい)	마인드 스매셔(マインドスマッシャー)
초합금의 창(超合金のヤリ)	룬 스피어(ルーンスピア)
룬 스피어(ルーンスピア)	초합금의 창(超合金のヤリ)
뮤즈의 랜스(ミューズのランス)	카딧슈의 창(カーディッシュのヤリ)
카딧슈의 창(カーディッシュのヤリ)	뮤즈의 랜스(ミューズのランス)
마그마의 창(マグマのヤリ)	브리저드의 창(ブリザードのヤリ)
브리저드의 창(ブリザードのヤリ)	마그마의 창(マグマのヤリ)
가이아의 창(ガイアのヤリ)	허리케인의 창(ハリケーンのヤリ)
허리케인의 창(ハリケーンのヤリ)	가이아의 창(ガイアのヤリ)
성스러운 창(聖なるヤリ)	검은 창(黒きヤリ)
검은 창(黒きヤリ)	성스러운 창(聖なるヤリ)
어설트 머신건(アサルトマシンガン)	헤비 머신건(ヘビーマシンガン)
브레이즈 가드(ブレイズガード)	그라시알 가드(グラシアルガー)
그라시알 가드(グラシアルガード)	브레이즈 가드(ブレイズガード)
어스 키퍼(アースキーパー)	윈드 키퍼(ウインドキーパー)
윈드 키퍼(ウインドキーパー)	어스 키퍼(アースキーパー)
라이트 프로텍터(ライトプロテクター)	다크 프로텍터(ダークプロテクター)
다크 프로텍터(ダークプロテクター)	라이트 프로텍터(ライトプロテクター)
불의 갑옷(火のよろい)	물의 갑옷(水のよろい)
물의 갑옷(水のよろい)	불의 갑옷(火のよろい)
땅의 갑옷(地のよろい)	바람의 갑옷(風のよろい)
바람의 갑옷(風のよろい)	땅의 갑옷(地のよろい)
빛의 갑옷(光のよろい)	어둠의 갑옷(闇のよろい)
어둠의 갑옷(闇のよろい)	빛의 갑옷(光のよろい)
불의 로브(火のローブ)	물의 로브(水のローブ)
물의 로브(水のローブ)	불의 로브(火のローブ)
땅의 로브(地のローブ)	바람의 로브(風のローブ)
바람의 로브(風のローブ)	땅의 로브(地のローブ)
빛의 로브(光のローブ)	어둠의 로브(闇のローブ)
어둠의 로브(闇のローブ)	빛의 로브(光のローブ)
불의 베스트(火のベスト)	물의 베스트(水のベスト)
물의 베스트(水のベスト)	불의 베스트 (火のベスト)
땅의 베스트(地のベスト)	바람의 베스트(風のベスト)
바람의 베스트(風のベスト)	땅의 베스트(地のベスト)
빛의 베스트(光のベスト)	어둠의 베스트(闇のベスト)
어둠의 베스트(闇のベスト)	빛의 베스트(光のベスト)

포켓 스테이션 대응 게임(6종류)

초코와 놀자(포켓스테이션용이지만 PS로 게임하는 도중이라도 즐길 수 있다)!!

미니게임을 다운로드하는 방법

남 스라트의 테스터에 있는 암시장에서 춘가라 옆에 있는 항아리를 조사하면 초코가 나온다. 이 곳에서 포켓 스테이션으로 미니 게임을 다운 로드할 수 있다.

미니게임의 종류

●체조
방어력이 오른다. 초코의 모범 연기를 보고 그것과 같은 순번으로 방향키를 누르면 된다.

●슬라이드 퍼즐
여러 스테이터스가 오르며, 흩어진 숫자를 바꾸는 게임이다. 제한 시간은 99초.

●코인은 어느쪽?
마력이 오른다. 초코가 오른손 또는 왼손에 코인을 숨기며 플레이어는 그것을 찾는 게임이다.

●줄넘기
스피드가 오르는 미니 게임으로, 초코가 줄을 넘을 때 타이밍을 맞춰 버튼을 누르면 점프하는 게임.

●청기 백기 게임
공격력이 오르는 미니 게임으로 화면에 표시되는 백기, 적기를 움직이는 게임이다.

●가위 바위 보
아이템 발견율이 오른다. 친구의 초코와 통신 대전을 펼치는 게임. 하지만 초코 마음대로 결정하기 때문에 승부는 운에 달려 있다.

각종 데이터 일람

■아이템

번호	아이템 명	가격	효과	대안적 틀
001	독예방의 열매(毒よけの實)	25G	아군 1인의 독을 치료	없음
002	통렬한 침(痛烈な針)	25G	아군 1인의 침묵을 치료	없음
003	반발의 나무열매(反撥の木の實)	25G	아군 1인의 중력을 치료	없음
004	민트(ミント)	25G	아군 1인의 수면을 치료	없음
005	녹색의 추억초(緑の想い出草)	25G	아군 1인의 혼란을 치료	없음
006	힘나는 젤리(やる氣ゼリー)	25G	아군 1인의 헤모지를 치료	없음
007	루우의 약 (ルウの藥)	25G	아군 1인의 마비를 치료	없음
008	부활의 약(復活の藥)	100G	아군 1인의 전투 불능을 치료	만능약
009	만능약(万能藥)	200G	아군 1인의 전투 불능 이외의 모든 것을 치료	부활의 약
010	모두의 만능약(みんなの万能藥)	??	주변의 모든 스테이터스 이상을 치료한다	없음
011	실패한 약초(ヤバめの藥草)	??	HP+1	없음
012	약초(藥草)	10G	HP를 50포인트 회복	없음
013	대단한 약초(すごい藥草)	30G	HP를 100포인트 회복	없음
014	더욱 대단한 약초(もっとすごい藥草)	90G	HP를 200포인트 회복	없음
015	모두의 약초(みんなの藥草)	??	주변의 HP+150	없음
016	신 모두의 약초(新みんなの藥草)	??	주변의 HP를 모두 회복	없음
017	잘라진 사과(すりおろしたリンゴ)	0G	MP를 1포인트 회복	없음
018	마법의 사과(魔法のリンゴ)	100G	MP를 50포인트 회복	없음
019	대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)	??	MP를 100회복	없음
020	초 대단한 마법의 사과(超すごい魔法のリンゴ)	??	MP를 200회복	
021	모두의 사과(みんなのリンゴ)	??	주변의 아군에게 MP를 150회복	없음
022	신 모두의 사과(新みんなのリンゴ)	??	주변의 아군에게 MP를 모두 회복	없음
023	생명의 나무열매(生命の木の實)	??	HP최대치 20상승	-
024	앤브로시아(アンブロシア)	??	HP최대치 50 상승	-
025	마력의 열매(魔力の實)	??	MP최대치 20 상승	-
026	에릭실의 열매(エリクシールの實)	??	MP최대치 50 상승	-
027	힘의 열매(ちからの實)	3000G	ATT가 5포인트 업	없음
028	레코의 열매(レコの實)	3000G	DEF가 5포인트 업	없음
029	마법의 잎사귀(魔法の葉)	3000G	MAG가 5포인트 업	없음
030	파로의 열매(パロの實)	3000G	SPD가 5포인트 업	없음
031	바이올렛의 열매(バイオレットの實)	??	이동능력 1 업, 최대는 7	-
032	초 바이올렛의 열매(超バイオレットの實)	??	이동능력 2 업, 최대는 7	-
033	가득한 과실(みなぎる果實)	15000G	레벨이 1 업	없음
034	넥탈의 열매(ネクタルの實)	7500G	4개의 능력치가 각각 3포인트 업	없음
035	폭탄(爆彈)	50G	폭발하여 주위에 데미지를 준다	대단한 폭탄
036	대단한 폭탄(すごい爆彈)	150G	멀리까지 닿을 수 있는 폭탄	초 대단한 폭탄
037	초 대단한 폭탄(超すごい爆彈)	450G	넓은 범위로 데미지를 주는 폭탄	최강폭탄
038	최강폭탄(最強爆彈)	1350G	최강의 힘을 갖고 있는 폭탄	하얗고 빛나는 원석
039	목숨의 사과(命のリンゴ)	1250G	현재 HP의 반을 MP로 바꾼다	영혼의 약초
040	영혼의 약초(たましいの藥草)	1250G	현재 MP의 반을 HP로 바꾼다	목숨의 사과

■ 합성 전용 아이템

번호	아이템 명	번호	아이템 명	번호	아이템 명
240	불의 플러그먼트(火のフラグメント)	246	하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)	252	지식의 석판(知識の石板)
241	물의 플러그먼트(水のフラグメント)	247	가벼운 금속(軽い金属)	253	강력화약(強力火薬)
242	땅의 플러그먼트(地のフラグメント)	248	두꺼운 금속(かたい金属)	254	덩굴초의 로프(つる草のロープ)
243	바람의 플러그먼트(風のフラグメント)	249	수수께끼의 광석(謎の鉱石)	255	진정시키는 나무 열매(しずめる木の實)
244	빛의 플러그먼트(光のフラグメント)	250	라드의 시약(ラドの試薬)		
245	어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)	251	템의 뿌리(テムの根)		

■ 무기

검(알렉)

이름	설명	속성	공격력	+효과
무딘 검(なまくらの剣)	–	-	1	-
청동 검(せいどうの剣)	–	-	2	-
강철 검(はがねの剣)	–	-	6	-
합금 검(こうてつの剣)	–	-	11	–
은 검(銀の剣)	–	-	17	–
백금 검(プラチナの剣)	–	-	24	SPD+1
크리스탈 검(クリスタルの剣)	–	–	32	SPD+3
초합금 검(超合金の剣)	–	–	36	SPD+5
룬의 검(ルーンの剣)	–	–	40	MAG+7
프란벨쥬(フランベルジュ)	–	화	28	MAG+3
아이스 세이버(アイスセイバー)	–	수	28	MAG+3
실반 소드(シルヴァンソード)	–	지	25	DEF+3/MAG+3
스톰 세이버(ストームセ?バー)	–	풍	25	DEF+3/MAG+3
레이 소드(レイソード)	–	광	22	DEF+3/SPD+3/MAG+3
디어볼릭 소드(ディアボリックソード)	–	어둠	22	DEF+3/SPD+3/MAG+3
매직 소드(マジックソード)	–	–	45	MAG+20

나이프(루츠)

이름	설명	속성	공격력	+효과
밸런스가 나쁜 나이프(バランスの悪いナイフ)	–	–	1	SPD-1
브론즈 나이프(ブロンズナイフ)	–	–	2	SPD+1
아이언 나이프(アイアンナイフ)	–	–	5	SPD+1
스틸 나이프(スチールナイフ)	–	–	10	SPD+2
실버 나이프(シルバーナイフ)	–	–	15	SPD+2
백금 나이프(プラチナナイフ)	–	–	22	SPD+3
크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)	–	–	29	SPD+3
초합금 나이프(超合金のナイフ)	–	–	33	SPD+4
룬 대거(ルーンダガー)	–	–	35	MAG+7
어새신 나이프(アサシンナイフ)	공격한 상대에게 독 효과	–	17	SPD+5
사일런트 대거(サイレントダガー)	공격한 상대에게 침묵 효과	–	17	SPD+5
그라비티 대거(グラビティダガー)	공격한 상대에게 중력 효과	-	24	SPD+6
수면의 나이프(眠りのナイフ)	공격한 상대에게 수면 효과	–	24	SPD+6
마인드 스매셔(マインドスマッシャー)	공격한 상대에게 혼란 효과	–	30	SPD+7
카게누이(かげぬい)	공격한 상대에게 마비 효과	–	30	SPD+7
도적의 대거(盜賊のダガー)	데미지의 1/4 HP를 빼앗는다	-	36	SPD+15
파로의 나이프(パロのナイフ)	–	–	36	SPD+30
피하기 나이프(みかわしのナイフ)	–	–	32	SPD+30

창(테오)

이름	설명	속성	공격력	+효과
조금 휜 창(ちょっと曲がったヤリ)	–	–	1	DEF-1/SPD-1
철 창(鉄のヤリ)	–	–	4	DEF+1
합금 창(こうてつのヤリ)	–	–	9	DEF+2
실버 사리사(シルバーサリッサ)	–	–	14	DEF+2
백금 사리사(プラチナサリッサ)	–	–	21	DEF+3
크리스탈 창(クリスタルのヤリ)	–	–	28	DEF+3/SPD+3
초합금 창(超合金のヤリ)	–	–	32	DEF+8
룬 스피어(ルーンスピア)	–	–	33	DEF+2/MAG+7
뮤즈의 랜스(ミューズのランス)	–	–	35	SPD+20
카딧슈의 창(カーディッシュのヤリ)	카드화율이 업	–	18	MAG+4
놀의 창(ノルのヤリ)	카드화율이 대폭 업	–	30	MAG+8
마그마의 창(マグマのヤリ)	–	화	31	DEF+2/SPD+2/MAG+2
브리저드 창(ブリザードのヤリ)	–	수	31	DEF+2/SPD+2/MAG+2

가이아의 창(ガイアのヤリ)	–	지	31	DEF+2/SPD+2/MAG+2
허리케인 창(ハリケーンのヤリ)	–	풍	31	DEF+2/SPD+2/MAG+2
성스러운 창(聖なるヤリ)	–	광	31	DEF+2/SPD+2/MAG+2
검은 창(黒きヤリ)	–	어둠	31	DEF+2/SPD+2/MAG+2
파랑크스(ファランクス)	–	–	38	SPD-5

건(세릴)

스크랩 건(スクラップガン)	–	–	1	SPD-1
리벌버(リボルバー)	–	–	9	–
SMG 넓은 범위를 공격할 수 있다	–	14	-	
어설트 머신(アサルトマシンガン)	–	–	20	–
헤비 머신(ヘビーマシンガン)	–	–	28	–
그레네이드 런처(グレネードランチャー)	먼 거리를 공격할 수 있다	–	32	–
체인 건(チェーンガン)	–	–	34	–
로켓 런처(ロケットランチャー)	–	–	35	–
피스 메이커(ピースメーカー)	–	–	39	SPD+10
제노사이더(ジェノサイダー)	–	–	38	–
샷건(ショットガン)	–	–	30	–
나이트메어(ナイトメア)	–	–	32	–
헌터 라이플(ハンターライフル)	–	–	34	SPD+5
스나이퍼 라이플(スナイパーライフル)	적을 마비시키는 경우도 있다	–	38	SPD+10
강력 샷 건(強力ショットガン)	–	–	36	SPD+8

지팡이(마시아)

기분나쁜 봉(不気味な棒)	–	–	1	MAG-3
실버 스틱(シルバースティック)	–	–	10	–
백금 로드(プラチナロッド)	–	–	14	MAG+3
크리스탈 로드(クリスタルロッド)	–	–	18	SPD+1/MAG+3
초합금 로드(超合金ロッド)	–	–	22	SPD+1/MAG+4
룬 원드(ルーンワンド)	–	–	26	MAG+5
미라주 로드(ミラージュロッド)	–	–	15	SPD+20/MAG+8
포스 로드(フォースロッド)	–	–	15	MAG+16
블러드 원드(ブラッドワンド)	공격한 데미지의 1/4을 회복	–	17	MAG+5
드레인 원드(ドレインワンド)	공격한 데미지의 1/2을 회복	–	20	MAG+7
매직 스틱(マジックスティック)	MP소비가 3/4로 된다	–	19	MAG+10
툴 스틱(トゥルースティック)	MP소비가 1/2로 된다	–	21	MAG+12
미스틱 로드(ミスティックロッド)	턴마다 MP가 10 회복	–	16	MAG+16
세이크리드 로드(セイクリッドロッド)	턴마다 MP가 20회복	–	18	MAG+20
아스트랄 볼(アストラルボール)	–	–	28	MAG+10
강력한 지팡이(強力なつえ)	–	–	23	MAG+30

블레이드(벨하르트)

저주받은 블레이드(のろい ブレード)	–	–	2	SPD-2
실버 블레이드(シルバーブレード) –	–	–	20	
백금 블레이드(プラチナブレード)	–	–	30	MAG+1
크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)	–	–	40	–
티탄 블레이드(チタンブレード)	–	–	45	–
룬 블레이드(ルーンブレード)	–	–	50	DEF+5/SPD+5/MAG+10
어벤저(アベンジャー)	–	–	55	SPD+18
가디언(ガーディアン)	–	–	55	DEF+12
브레이즈 가드(ブレイズガード)	불속성의 데미지를 반감시킨다	–	55	DEF+5
그라시얼 가드(グラシアルガード)	수속성의 데미지를 반감시킨다	–	55	DEF+5
어스 키퍼(アースキーパー)	지속성의 데미지를 반감한다	–	55	DEF+5
윈드 키퍼(ウインドキーパー)	풍속성의 데미지를 반감한다	–	55	DEF+5
라이트 프로텍터(ライトプロテクター)	광속성의 데미지를 반감한다	–	55	DEF+5
다크 프로텍터(ダークプロテクター)	암속성의 데미지를 반감한다	–	55	DEF+5
라이프 스틸러(ライフスティーラー)	데미지의 1/2를 빼앗아 온다	–	60	–

방어구

이름	설명	속성	방어력	+효과
꼬부라진 갑옷(曲がったよろい)	–	–	1	ATT-1/SPD-1
가죽 갑옷(革のよろい)	–	–	4	–
철 갑옷(鉄のよろい)	–	–	8	–

PlayStation POWER 공략왕!

실버 메일(シルバーメイル)	—	—	13	MAG+3
백금 메일(プラチナメイル)	—	—	19	—
룬 아머(ルーンアーマー)	—	—	26	SPD+2/MAG+2
불의 갑옷(火のよろい)	—	화	30	SPD+5/MAG+5
물의 갑옷(水のよろい)	—	수	30	SPD+5/MAG+5
땅의 갑옷(地のよろい)	—	지	30	SPD+5/MAG+5
바람의 갑옷(風のよろい)	—	풍	30	SPD+5/MAG+5
빛의 갑옷(光のよろい)	—	빛	30	SPD+5/MAG+5
어둠의 갑옷(闇のよろい)	—	어둠	30	SPD+5/MAG+5
신비한 갑옷(しんぴのよろい)	턴마다 HP가 20회복	—	32	—
용자의 갑옷(ゆうしゃのよろい)	모든 스테이터스 이상을 무효화	—	34	—
빛나는 갑옷(かがやくよろい)	—	—	10	—
여행자의 로브(旅人のローブ)	—	—	2	—
모피 망토(毛皮のマント)	—	—	6	—
헌터의 망토(ハンターのマント)	—	—	10	—
백금 로브(プラチナのローブ)	—	—	16	MAG+2
룬의 로브(ルーンローブ)	—	—	22	MAG+5
불의 로브(火のローブ)	—	화	26	MAG+15
물의 로브(水のローブ)	—	수	26	MAG+15
땅의 로브(地のローブ)	—	지	26	MAG+15
바람의 로브(風のローブ)	—	풍	26	MAG+15
빛의 로브(光のローブ)	—	빛	26	MAG+15
어둠의 로브(闇のローブ)	—	어둠	26	MAG+15
현자의 로브(けんじゃのローブ)	속성을 지닌 데미지를 크게 줄인다	—	22	MAG+12
기적의 로브(きせきのローブ)	턴마다 MP가 10회복	—	24	MAG+18
허무의 로브(きょむのローブ)	속성을 지닌 데미지를 반감	—	26	MAG+6
데코레이터(デコレーター)	—	—	27	MAG+9
퍼레이드 코드(パレードコート)	—	—	10	—
모험자 베스트(冒険者のベスト)	—	—	3	—
체인 베스트(チェインベスト)	—	—	7	—
은 흉갑(銀のむねあて)	—	—	11	MAG+3
백금 흉갑(プラチナのむねあて)	—	—	17	—
룬 베스트(ルーンベスト)	—	—	23	SPD+5
불의 베스트(火のベスト)	—	화	26	SPD+15
물의 베스트(水のベスト)	—	수	26	SPD+15
땅의 베스트(地のベスト)	—	지	26	SPD+15
바람의 베스트(風のベスト)	—	풍	26	SPD+15
빛의 베스트(光のベスト)	—	빛	26	SPD+15
어둠의 베스트(闇のベスト)	—	어둠	26	SPD+15
전투복(戦闘服)	—	—	28	ATT+2/SPD+24
트레저 베스트(トレジャーベスト)	경험치의 25%가 더 오른다	—	28	—
럭키 베스트(ラッキーベスト)	경험치의 50%가 더 오른다	—	28	—

합성 & 실험

도감 번호	이름	만들기 위한 재료
009	만능약(万能薬)	독방지의 열매(毒よけの實) + 통렬한 침(痛烈な針) + 반발의 나무 열매(反發の木の實) + 민트(ミント)+ 녹색의 추억초(緑の想い出草) + 루우의 약(ルウの薬)
010	모두의 만능약(みんなの万能薬)	만능약(万能薬) + 라드의 시약(ラドの試薬)
013	대단한 약초(すごい薬草)	약초(薬草)+템의 뿌리(テムの根)
014	더욱 대단한 약초(もっとすごい薬草)	대단한 약초(すごい薬草)+템의 뿌리(テムの根)
015	모두의 약초(みんなの薬草)	대단한 약초(すごい薬草)+라드의 시약(ラドの試薬)
019	대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)	마법의 사과(魔法のリンゴ)+템의 뿌리(テムの根)
020	초 대단한 마법의 사과(超すごい魔法のリンゴ)	대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)+템의 뿌리(テムの根)
021	모두의 마법의 사과(みんな魔法のリンゴ)	대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)+라드의 시약(ラドの試薬)
022	신 모두의 사과(新みんなのリンゴ)	모두의 마법 사과(みんな魔法のリンゴ)+템의 뿌리(テムの根)
024	앤브로시아(アンブロシア)	생명의 나무열매(生命の木の實)+템의 뿌리(テムの根)
026	에릭실의 열매(エリクシールの實)	마력의 열매(魔力の實)+템의 뿌리(テムの根)
036	대단한 폭탄(すごい爆彈)	폭탄(爆彈)+라드의 시약(ラドの試薬)
037	초 대단한 폭탄(超すごい爆彈)	대단한 폭탄(すごい爆彈)+가벼운 금속(軽い金屬)+템의 뿌리(テムの根)
038	최강폭탄(最強爆彈)	초 대단한 폭탄(超すごい爆彈)+두꺼운 금속(かたい金屬)+강력화약(強力火薬)
045	은 검(銀の劍)	합금 검(こうてつの劍)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
048	초합금의 검(超合金の劍)	백금 검(プラチナの劍) +가벼운 금속(軽い金屬)+두꺼운 금속(かたい金屬)
049	룬의 검(ルーンの劍)	백금 검(プラチナの劍)+수수께끼의 광석(謎の鑛石)



050	프란벨쥬(フランベルジュ)	백금 검(プラチナの剣)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)+ 대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
051	아이스 세이버(アイスセイバー)	백금 검(プラチナの剣)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
052	실반 소드(シルヴァンソード)	백금 검(プラチナの剣)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
053	스톰 세이버(ストームセイバー)	백금 검(プラチナの剣)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
054	레이 소드(レイソード)	백금 검(プラチナの剣)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
055	디어폴릭 소드(ディアボリックソード)	백금 검(プラチナの剣)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
056	매직 소드(マジックソード)	마법의 잎사귀(魔法の葉)+초합금의 검(超合金の剣)
064	실버 나이프(シルバーナイフ)	스틸 나이프(スチールナイフ)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
067	초합금 나이프(超合金のナイフ)	백금 나이프(プラチナナイフ)+가벼운 금속(軽い金属)+두꺼운 금속(かたい金属)
068	룬 대거(ルーンダガー)	백금 나이프(プラチナナイフ)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
069	어새신 나이프(アサシンナイフ)	독예방의 열매(毒よけの實)+실버 나이프(シルバーナイフ)+두꺼운 금속(かたい金属)
070	사일런트 대거(サイレントダガー)	통렬한 침(痛烈な針)+실버 나이프(シルバーナイフ)+두꺼운 금속(かたい金属)
071	그라비티 대거(グラビティダガー)	반발의 나무 열매(反發の木の實)+백금 나이프(プラチナナイフ)+템의 뿌리(テムの根)
072	수면의 나이프(眠りのナイフ)	민트(ミント)+크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)+템의 뿌리(テムの根)
073	마인드 스매셔(マインドスマッシャー)	녹색의 추억초(緑の想い出草)+크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)+지식의 석판(知識の石版)
074	카게누이(かげぬい)	힘나는 젤리(やる気ゼリー)+크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)+지식의 석판(知識の石版)
075	파로의 나이프(パロのナイフ)	파로의 열매(パロの實)+룬 대거(ルーンダガー)
076	도적의 대거(盗賊のダガー)	크리스탈 나이프(クリスタルナイフ)+파로의 열매(パロの實)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
077	피하기 나이프(みかわしのナイフ)	백금 나이프(プラチナナイフ)+파로의 열매(パロの實) +가벼운 금속(軽い金属)
081	실버 사리사(シルバーサリッサ)	합금의 창(こうてつのヤリ)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
084	초합금의 창(超合金のヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+가벼운 금속(軽い金属)+두꺼운 금속(かたい金属)
085	룬 스피어(ルーンスピア)	백금 사리사(プラチナサリッサ)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
086	뮤즈의 랜스(ミューズのランス)	백금 사리사(プラチナサリッサ)+파로의 열매(パロの實)
087	카딧슈의 창(カーディッシュのヤリ)	통렬한 침(痛烈な針)+루우의 약(ルウの薬)+백금 사리사(プラチナサリッサ)
088	놀의 창(ノルのヤリ)	카딧슈의 창(カーディッシュのヤリ)+넥탈의 열매(ネクタルの實)
089	마그마의 창(マグマのヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
090	브리저드의 창(ブリザードのヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
091	가이아의 창(ガイアのヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
092	허리케인의 창(ハリケーンのヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
093	성스러운 창(聖なるヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
094	검은 창(黒きヤリ)	크리스탈의 창(クリスタルのヤリ)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)
099	어설트 머신건(アサルトマシンガン)	SMG+가벼운 금속(軽い金属)
102	체인 건(チェーンガン)	헤비 머신건(ヘビーマシンガン)+가벼운 금속(軽い金属)+두꺼운 금속(かたい金属)
103	로켓 런처(ロケットランチャー)	그레네이드 런처(グレネードランチャー)+두꺼운 금속(かたい金属)
104	피스 메이커(ピースメーカー)	리볼버(リボルバー)+가벼운 금속(軽い金属)+강력화약(強力火薬)
105	제노사이더(ジェノサイダー)	대단한 폭탄(すごい爆彈)+로켓 런처(ロケットランチャー)+가벼운 금속(軽い金属)
106	샷 건(ショットガン)	어설트 머신건(アサルトマシンガン)+가벼운 금속(軽い金属)+강력화약(強力火薬)
107	나이트메어(ナイトメア)	어설트 머신건(アサルトマシンガン) + 강력화약(強力火薬)
108	헌터 라이플(ハンターライフル)	피스 메이커(ピースメーカー)+샷건(ショットガン)
109	스나이퍼 라이플(スナイパーライフル)	헌터 라이플(ハンタライフル)+강력화약(強力火薬)
110	강력 샷건(強力ショットガン)	나이트메어(ナイトメア)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)
111	러브&루나(ラブ&ルナー)	스나이퍼 라이플(スナイパーライフル)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)+강력화약(強力火薬)
112	스톤 건(ストーンガン)	최강폭탄(最強爆彈)+그레네이드 런처(グレネードランチャー)+진정시키는 나무 열매(しずめる木の實)+아이스 세이버(アイスセイバー)
118	초합금의 로드(超合金ロッド)	백금 로드(プラチナロッド)+가벼운 금속(軽い金属)+두꺼운 금속(かたい金属)
119	룬 원드(ルーンワンド)	백금 로드(プラチナロッド)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)+템의 뿌리(テムの根)
120	미라주 로드(ミラージュロッド)	마법의 잎사귀(魔法の葉)+파로의 열매(パロの實)+백금 로드(プラチナロッド)
121	포스 로드(フォースロッド)	마력의 열매(魔力の實)+마법의 잎사귀(魔法の葉)+백금 로드(プラチナロッド)
122	블러드 원드(ブラッドワンド)	대단한 약초(すごい薬草)+대단한 마법의 사과(すごい魔法のリンゴ)+크리스탈 로드(クリスタルロッド)
123	드레인 원드(ドレインワンド)	더욱 대단한 약초(もっとすごい薬草)+초 대단한 마법의 사과(超すごい魔法のリンゴ)+크리스탈 로드(クリスタルロッド)
124	매직 스틱(マジックスティック)	마력의 열매(魔力の實)+룬 원드(ルーンワンド)
125	톨 스틱(トゥルースティック)	마력의 열매(魔力の實)+매직 스틱(マジックスティック)
126	미스틱 로드(ミスティックロッド)	마법의 사과(魔法のリンゴ)+초합금 로드(超合金ロッド)+지식의 석판(知識の石版)
127	세이크리드 로드(セイクリッドロッド)	마법의 사과(魔法のリンゴ)+룬 원드(ルーンワンド)+지식의 석판(知識の石版)
129	강력한 지팡이(強力なつえ)	백금 로드(プラチナロッド)+톨 스틱(トゥルースティック)+지식의 석판(知識の石版)
134	티탄 블레이드(チタンブレード)	백금 블레이드(プラチナブレード)+가벼운 금속(軽い金属)+두꺼운 금속(かたい金属)
135	룬 블레이드(ルーンブレード)	백금 블레이드(プラチナブレード)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
136	어벤저(アベンジャー)	파로의 열매(パロの實)+실버 블레이드(シルバーブレード)
137	가디언(ガーディアン)	레코의 열매(レコの實)+실버 블레이드)シルバーブレード)
138	브레이즈 가드(ブレイズガード)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)
139	그라시얼 가드(グラシアルガード)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)
140	어스 키퍼(アースキーパー)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)

141	윈드 키퍼(ウインドキーパー)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)
142	라이트 프로텍터(ライトプロテクター)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)
143	다크 프로텍터(ダークプロテクター)	크리스탈 블레이드(クリスタルブレード)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)
144	라이트 스틸러(ライフスティーラー)	브레이즈 가드(ブレイズガード)+그라시얼 가드(グラシアルガード)+어스 키퍼(アースキーパー)+윈드 키퍼(ウインドキーパー)+라이트 프로텍터(ライトプロテクター)+다크 프로텍터(ダークプロテクター)
149	실버 메일(シルバーメイル)	철 갑옷(鉄のよろい)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
151	룬 아머(ルーンアーマー)	백금 메일(プラチナメイル)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
152	불의 갑옷(火のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)+지식의 석판(知識の石版)
153	물의 갑옷(水のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+지식의 석판(知識の石版)
154	땅의 갑옷(地のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)+지식의 석판(知識の石版)
155	바람의 갑옷(風のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+지식의 석판(知識の石版)
156	빛의 갑옷(光のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)+지식의 석판(知識の石版)
157	어둠의 갑옷(闇のよろい)	철 갑옷(鉄のよろい)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)+지식의 석판(知識の石版)
158	신비한 갑옷(しんぴのよろい)	더욱 대단한 약초(もっとすごい薬草)+룬 아머(ルーンアーマー)+지식의 석판(知識の石版)
159	용자의 갑옷(ゆうしゃのよろい)	룬 아머(ルーンアーマー)+지식의 석판(知識の石盤)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
160	빛나는 갑옷(かがやくよろい)	백금 메일(プラチナメイル)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
163	헌터의 망토(ハンターのマント)	모피 망토(毛皮のマント)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
165	룬 로브(ルーンローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
166	불의 로브(火のローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)+템의 뿌리(テムの根)
167	물의 로브(水のローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+템의 뿌리(テムの根)
168	땅의 로브(地のローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)+템의 뿌리(テムの根)
169	바람의 로브(風のローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)+템의 뿌리(テムの根)
170	빛의 로브(光のローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)+템의 뿌리(テムの根)
171	어둠의 로브(闇のローブ)	백금 로브(プラチナのローブ)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)+템의 뿌리(テムの根)
172	현인의 로브(けんじゃのローブ)	불의 플러그먼트(火のフラグメント)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)
173	기적의 로브(きせきのローブ)	더욱 대단한 약초(もっとすごい薬草)+백금 로브(プラチナのローブ)+템의 뿌리(テムの根)
174	허무의 로브(きょむのローブ)	백금 로브(プラチナのローブ) +라드의 시약(ラドの試薬) +지식의 석판(知識の石版)
182	은의 흉갑(銀のむねあて)	체인 베스트(チェインベスト)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
184	룬 베스트(ルーンベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
185	불의 베스트(火のベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)+가벼운 금속(軽い金属)
186	물의 베스트(水のベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)+가벼운 금속(軽い金属)
187	땅의 베스트(地のベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)+가벼운 금속(軽い金属)
188	바람의 베스트(風のベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)+가벼운 금속(軽い金属)
189	빛의 베스트(光のベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)+가벼운 금속(軽い金属)
190	어둠의 베스트(闇のベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)+가벼운 금속(軽い金属)
192	트레저 베스트(トレジャーベスト)	백금의 흉갑(プラチナのむねあて)+파로의 열매(パロの實)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)
193	럭키 베스트(ラッキーベスト)	가득한 과실(みなぎる果實)+은의 흉갑(銀のむねあて)+지식의 석판(知識の石版)
202	화염의 부적(炎のまよけ)	적의 호부(赤のごふ)+불의 플러그먼트(火のフラグメント)
203	얼음의 부적(氷のまよけ)	청의 호부(青のごふ)+물의 플러그먼트(水のフラグメント)
204	대지의 부적(大地のまよけ)	황의 호부(黃のごふ)+땅의 플러그먼트(地のフラグメント)
205	태풍의 부적(嵐のまよけ)	녹의 호부(綠のごふ)+바람의 플러그먼트(風のフラグメント)
206	빛의 부적(光のまよけ)	백의 호부(白のごふ)+빛의 플러그먼트(光のフラグメント)
207	어둠의 부적(闇のまよけ)	흑의 호부(黒のごふ)+어둠의 플러그먼트(闇のフラグメント)
208	프레임 메달리온(フレイムメダリオン)	화염의 부적(炎のまよけ)+지식의 석판(知識の石版)
209	하이드로 메달리온(ハイドロメダリオン)	얼음의 부적(氷のまよけ)+지식의 석판(知識の石版)
210	어스 메달리온(アースメダリオン)	대지의 부적(大地のまよけ)+지식의 석판(知識の石版)
211	윈드 메달리온(ウインドメダリオン)	태풍의 부적(嵐のまよけ)+지식의 석판(知識の石版)
212	홀리 메달리온(ホーリーメダリオン)	빛의 부적(光のまよけ)+지식의 석판(知識の石版)
213	어피설 메달리온(アビサルメダリオン)	어둠의 부적(闇のまよけ)+지식의 석판(知識の石版)
214	포스 아뮬렛(フォースアミュレット)	화염의 부적(炎のまよけ)+얼음의 부적(氷のまよけ)+대지의 부적(大地のまよけ)+태풍의 부적(嵐のまよけ)+빛의 부적(光のまよけ)+어둠의 부적(闇のまよけ)
215	독예방의 반지(毒よけの指輪)	독예방의 열매(毒よけの實)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
216	매의 상(たかの像)	통렬한 침(痛烈な針)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
217	마그네틱 벨트(マグネティックベルト)	반발의 나무 열매(反撥の木の實)+하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石)
218	슬립리스가드(スリープレスガード)	민트(ミント)+가벼운 금속(軽い金属)
219	탄자 나이트(タンザナイト)	녹색의 추억초(緑の想い出草)+가벼운 금속(軽い金属)
220	안티헤모지(アンチヘモジー)	힘나는 젤리(やる氣ゼリー)+두꺼운 금속(かたい金属)
221	라크의 문장(ラークの紋章)	루우의 열매(ルウの實)+두꺼운 금속(かたい金属)
222	크라비스의 책(クラヴィスの本)	만능약(万能薬)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)+지식의 석판(知識の石版)
223	리치의 반지(リッチのゆびわ)	목숨의 사과(命のリンゴ)+마법의 팔찌(魔法のうでわ)+수수께끼의 광석(謎の鉱石)+지식의 석판(知識の石版)
228	매슬 링(マッスルリング)	힘의 열매(ちからの實)+힘의 팔찌(力のうでわ)+템의 뿌리(テムの根)
229	아머 링(アーマーリング)	레코의 열매(レコの實)+방어의 팔찌(守りのうでわ)+템의 뿌리(テムの根)

230	스피리트 링(スピリットリング)	마법의 잎사귀(魔法の葉)+마법의 팔찌(魔法のうでわ)+템의 뿌리(テムの根)
231	스피드 링(スピードリング)	파로의 열매(パロの實)+민첩의 팔찌(早さのうでわ)+템의 뿌리(テムの根)
232	슈퍼 링(スーパーリング)	힘의 팔찌(力のうでわ)+방어의 팔찌(守りのうでわ)+마법의 팔찌(魔法のうでわ)+민첩의 팔찌(早さのうでわ)+수수께끼의 원석(謎の鑛石)
233	전사의 팔찌(戰士のうでわ)	매슬 링(マッスルリング) + 아머 링(アーマーリング)+지식의 석판(知識の石版)
234	마도사의 팔찌(魔導士のうでわ)	스피리트 링(スピリットリング) + 스피드 링(スピードリング) + 지식의 석판(知識の石版)

몬스터 카드 효과

번호	이름	카드 효과
001	와일드 독(ワイルドドッグ)	거대한 송곳니로 적을 공격한다.
002	어택 독(アタックドッグ)	거대한 송곳니로 적을 공격한다.
003	킬러 독(キラードッグ)	거대한 송곳니로 적을 공격한다.
004	헬하운드(ヘルハウンド)	뜨거운 불로 녹여 버린다.
005	스포일드 하운드(スポイルドハウンド)	암흑의 화염으로 녹여 버린다.
006	켈베로스(ケルベロス)	연기같은 브레스로 녹여 버린다.
007	주머니 다람쥐(ふくろリス)	동료와 함께 몰려와서 공격한다.
008	던전 쥐(ダンジョンねずみ)	동료와 함께 몰려와서 공격한다.
009	크립트랫(クリプトラット)	자폭하여 주변을 공격한다.
010	쿠스쿨(クスクル)	깡총깡총 뛰며 폭발한다.
011	갑살충(甲殺)	거대한 불구슬로 적을 태워버린다.
012	피트 스콜피온(ピットスコーピオン)	꼬리에서 나오는 독액을 지면에 뿌려 공격한다.
013	데저트 데빌(デザートデビル)	꼬리에서 나오는 독액을 지면에 뿌려 공격한다.
014	바이퍼(バイパー)	거대한 꼬리로 적을 말아 올린다.
015	사이드 와인더(サイドワインダー)	거체가 지면에서 솟아 나오며 적을 공격한다.
016	코브라(コブラ)	눈에서 나오는 빛으로 적을 퇴사시킨다.
017	스톤 토터스(ストーントータス)	등에서 나오는 파동으로 아군의 방어력을 올린다.
018	아머 토터스(アーマートータス)	등에서 나오는 파동으로 아군의 방어력을 올린다.
019	드래곤(ドラゴン)	거대한 꼬리로 적을 때린다.
020	레드 드래곤(レッドドラゴン)	화속성의 브레스로 적을 공격한다.
021	블루 드래곤(ブルードラゴン)	수속성의 브레스로 적을 공격한다.
022	그린 드래곤(グリーンドラゴン)	풍속성의 브레스로 적을 공격한다.
023	카파 드래곤(カッパードラゴン)	지속성의 브레스로 적을 덮친다.
024	실버 드래곤(シルバードラゴン)	광속성의 브레스로 적을 날려버린다.
025	골드 드래곤(ゴールドドラゴン)	암속성의 브레스로 적을 공격한다.
026	알티마(アルティマ)	적의 속성을 무시하는 전속성 브레스로 공격한다.
027	야생 헤모지(野生ヘモジー	적을 1턴간 야생 헤모지로 만든다.
028	뛰어난 헤모지(すごうでヘモジー)	적을 3턴간 야생 헤모지로 만든다.
029	메이지 헤모지(メイジヘモジー)	적을 5턴간 야생 헤모지로 만든다.
030	서먼 헤모지(シャーマンヘモジー)	적을 7턴간 야생 헤모지로 만든다.
031	킹 헤모지(キングヘモジ)	적을 전투하는 동안 야생 헤모지로 만든다.
032	오우거(オーガ)	거대한 곤봉으로 적을 가격한다.
033	오우거 메이지(オーガメイジ)	거대한 곤봉으로 적을 가격한다.
034	오우거 로드(オーガロード)	거대한 곤봉으로 적을 가격한다.
035	가스 크라우드(ガスクラウド)	독가스를 발생시켜 적을 독상태로 만든다.
036	스턴 스모그(スタンスモッグ)	마비 가스를 발생시켜 적을 마비상태로 만든다.
037	슬립핑 가스트(スリーピングガスト)	수면 가스를 발생시켜 적을 수면 상태로 만든다.
038	다크 포그(ダークフォグ)	암흑의 가스를 발생시켜 적을 침묵 상태로 만든다.
039	스피어(スフィア)	광속성의 폭발을 일으켜 데미지를 준다.
040	폴터 가이스트(ポルターガイスト)	폭발을 일으켜 데미지를 준다.
041	프레임(フレイム)	화속성의 폭발을 일으켜 데미지를 준다.
042	윌 오 위스프(ウィルオウィスプ)	암속성의 폭발을 일으켜 데미지를 준다.
043	슬라임(スライム)	대량의 슬라임이 적에게 연속 1 데미지를 준다.
044	포이즌 슬라임(ポイズンスライム)	슬라임이 데미지를 주고 독상태로 만든다.
045	패러라이즈 우즈(パラライズウーズ)	슬라임이 데미지를 주고 마비 상태로 만든다.
046	스톤 젤(ストーンジェル)	슬라임이 데미지를 주고 중력상태로 만든다.
047	세이드(シェイド)	적의 HP를 흡수하고 아군의 HP를 회복시킨다.
048	암흑의 꿈틀이(闇にうごめくもの)	적의 HP를 흡수하고 아군의 HP를 회복시킨다.
049	죽음을 부르는 그림자(死を呼ぶ影)	적의 HP를 흡수하고 아군의 HP를 회복시킨다.
050	마화(魔花)	복수의 덩굴이 적을 찌른다.
051	단데라이온(ダンデライオン)	복수의 덩굴이 적을 찌른다.
052	튤립(チューリップ)	복수의 덩굴이 적을 찌른다.
053	요수(妖樹)	가지와 열매가 적을 덮친다.



054	이터(イーター)	가지와 열매가 적을 덮친다.
055	거대요수(巨大妖樹) えだとタネが敵におそいかかる	가지와 열매가 적을 덮친다.
056	펜펜초(ぺんぺん草)	카마이다치를 일으켜 풍속성 데미지를 준다.
057	알라우네(アルラウネ)	카마이다치를 일으켜 적을 마비시킨다.
058	드라이애드(ドライアッド)	카마이다치를 일으켜 적을 침묵상태로 만든다.
059	맨드라고라(マンドラゴラ)	50%의 확률로 적을 퇴사시킨다.
060	와라이다케(ワライダケ)	큰 웃음소리로 적의 정신을 침투해 이동력을 빼앗는다.
061	판가스(ファンガス)	큰 웃음소리로 적의 정신을 침투해 수면상태로 만든다.
062	마이코인드(マイコインド)	큰 웃음소리로 적의 정신을 침투해 마비 상태로 만든다.
063	와이반(ワイバーン)	날개를 움직여 풍속성의 데미지를 준다.
064	슈텔넬(シュテルネール)	날개를 움직여 지속성의 데미지를 준다.
065	헬카이트(ヘルカイト)	날개를 움직여 화속성의 데미지를 준다.
066	드라군(ドラグーン)	날개를 움직여 암속성의 데미지를 준다.
067	록(ロック)	눈에서 섬광을 일으켜 적을 중력 상태로 만든다.
068	크림존 록(クリムゾンロック)	눈에서 섬광을 일으켜 적을 침묵 상태로 만든다.
069	피닉스(フェニックス)	눈에서 섬광을 일으켜 적을 마비 상태로 만든다.
070	화식조(ひくいどり)	거대한 불구슬을 상공으로 날려 적에게 떨어뜨린다.
071	코카트리스(コカトリス)	복수의 새들이 적을 노려 공격한다.
072	주작(すざく)	화염으로 둘러싸인 거체로 적을 공격한다.
073	드래곤 플라이(ドラゴンフライ)	날개에서 일어난 연기로 적을 마비시킨다.
074	헌터 플라이(ハンターフライ)	날개에서 일어난 연기로 적을 독상태로 만든다.
075	봄버 플라이(ボンバーフライ)	몸을 폭발시켜 모든 적에게 데미지를 준다.
076	케입 배트(ケイブバット)	적의 HP를 흡수하여 아군의 HP를 회복시킨다.
077	바이파이어 배트(バイパイアバット)	적의 HP를 흡수하여 아군의 HP를 회복시킨다.
078	폴라 배트(ポーラーバット)	적의 HP를 흡수하여 아군의 HP를 회복시킨다.
079	마스터 가고일(マスターガーゴイル)	적을 5턴간 마비시킨다.
080	어설트 가고일(アビサルガーゴイル)	적을 1턴간 마비시킨다.
081	크리스탈 가고일(クリスタルガーゴイル)	적을 3턴간 마비시킨다.
082	마병사(魔兵士)	마계의 주인을 불러 적에게 데미지를 준다.
083	게이트 키퍼(ゲートキーパー)	마계의 주인을 불러 적에게 데미지를 준다.
084	헬가디언(ヘルガーディアン)	마계의 주인을 불러 적에게 데미지를 준다.
085	좀비(ゾンビ)	암흑에서 나타난 사령의 손이 적을 공격한다.
086	콥스(コープス)	암흑에서 나타난 사령의 손이 적을 공격한다.
087	그루(グール)	암흑에서 나타난 사령의 손이 적을 공격한다.
088	스켈톤(スケルトン)	몸을 빛의 화살로 변화시켜 적을 노린다.
089	스칼 워리어(スカルウォーリア)	몸을 빛의 화살로 변화시켜 적을 노린다.
090	스칼 나이트(スカルナイツ)	몸을 빛의 화살로 변화시켜 적을 노린다.
091	스칼 킹(スカルキング)	몸을 빛의 화살로 변화시켜 적을 노린다.
092	자폭령(じばくれい)	적의 체력 빼앗아 아군의 체력을 회복시킨다.
093	팬텀(ファントム)	적의 체력을 빼앗아 아군의 체력을 회복시킨다.
094	네더 고스트(ネザーゴースト)	적의 체력을 빼앗아 아군의 체력을 회복시킨다.
095	죽음의 전령(死の傳令)	지팡이에서 발생된 암흑의 구슬이 적을 공격한다.
096	사신(死神)	거대한 낫이 적을 공격하여 데미지를 준다.
097	리치(リッチ)	거대한 낫이 적을 공격하여 데미지를 준다.
098	데스 로드(デスロード)	거대한 낫이 적을 공격하여 데미지를 준다.
099	하니와(ハニワ)	종을 흔들면서 지면을 통해 공격한다.
100	고렘(ゴーレム)	무수한 바위가 떨어지면서 적에게 데미지를 준다.
101	아이언 고렘(アイアンゴーレム)	무수한 구슬이 떨어지면서 적에게 데미지를 준다.
102	크리스탈 고렘(クリスタルゴーレム)	무수한 수정이 떨어지면서 적에게 데미지를 준다.
103	마스터 고렘(マスターゴーレム)	무수한 황금이 떨어지면서 적에게 데미지를 준다.
104	조종 인형(からくり人形)	적을 1턴간 이동을 할 수 없게 만든다.
105	패니돌(ファニードール)	적을 3턴간 이동할 수 없게 만든다.
106	마리오넷(マリオネット)	적을 5턴간 이동할 수 없게 만든다.
107	SA-100	역류한 에너지를 제어할 수 없어 자폭한다.
108	PA - 200	양팔의 기관총으로 적을 공격한다.
109	CAA-5	양팔의 레이저 총으로 적을 공격한다.
110	리콘(リーコン)	본체 하부에 붙어 있는 기총으로 공격한다.
111	브라우러(ブラウラ)	본체 하부에 붙어 있는 산탄총으로 공격한다.
112	건너(ガンナー)	본체 하부에 붙어 있는 총으로 공격한다.
113	인톨더(イントルーダー)	본체 하부에 붙어 있는 기총으로 공격한다.
114	건트랩(ガントラップ)	적을 향해 기총으로 공격한다.
115	샷건 트랩(ショットガントラップ)	적을 향해 샷건으로 공격한다.
116	캐논 트랩(キャノントラップ)	적을 향해 캐논포로 공격한다.
117	디크백(ヂークベック)	모두 건강했냐고 물어본다



스토리

오프닝



3-1 에텔 섬(エテル島)

알렉: 그 대재해 때, 날 구해준 건 헌터라고 한다. 덕분에 난 이 마을에 도착해 여러가지를 얻게 되었다. 친구도 생겼다. 그리고 이름도….

주인공의 이름을 넣게 된다. 초기 이름은 알렉(アレク)이다. 스타트 버튼을 누른다음 결정 버튼을 누르면 알렉으로 게임을 풀어나가게 된다.





▲나의 이름은, 알렉

[사샤 마을의 숲]

알렉: 알렉, 그래, 그게 내 이름이다.



▲나무에서 떨어진 루츠

루츠: 우와~~! 아퍼라~~! 뭐야, 알렉, 있었냐? 조금만 더 오르면 꼭대기에 있는 열매에 닿을 수 있었는데… 그것은 분명, 마법의 사과임에 틀림없다~! 이 루츠님이 아이템을 놓치고 나무에서 떨어지다니… 괴로워~~~! 알렉, 너 이런 곳에서 뭣하고 있었냐?

알렉: …옛 일을 생각하고 있었어….

루츠: …또, 그 헌터 얘기야? 널 도와주고, 검을 줬다고 하는….

알렉: 그래…. 대재해의 기억은 어렴풋하지만, 그 헌터만은 기억하고 있어. 이 검도 소중하게 해 왔지. 매우 멋있었어. 나도 언젠가 그렇게….

여자: 꺄아~!

루츠: 뭐지?

알렉: 루츠, 가보자!

루츠와 함께 마을로 가면 강도들이 침입해 총으로 마을 사람들을 위협하고 있다.

[사샤 마을]

여자: 꺄아, 꺄아~!

루츠: 우와~ 뭐야, 무슨 일이야?

알렉: 마을 사람들이!!

강도: 뭐야, 아직도 꼬마가 둘이나 있었군.

장로: 알렉, 루츠, 이쪽으로 와…!



▲강도들에게 위협받는 마을 사람들

루츠: 제길.

강도: 이제 돌아다니는 녀석은 없겠지? 좋아. 너희들, 돈이 될만한 건 전부 갖다바쳐라!

장로: 여긴 대재해로 살 곳을 잃은 사람들이 모여 사는 가난한 마을입니다. 돈이 될만한 물건은….

강도: 시끄러, 돈이 될만한 게 없으면, 술이나 먹을 거라도 있을 거 아니냐!

여자: 흑~.

도적: 이봐, 너희들, 이쪽이다!

루츠: 누나! 우리집에…!!

강도: 뭐야, 너저분하고 뒤죽박죽 잡동사니뿐이잖아.

루츠: 제…제길! 내 소중한 아이템에 무슨 짓을 하는 거냐!

크레타: 루츠, 그만둬! 우리들이 상대할 수 있는 사람이 아냐.

강도: 뭐하고 있냐! 너희들도 가는 거다!



▲장로 집에 갇혀 버리는 루츠와 알렉

[장로의 집]

루츠: 제길~ 용서할 수 없어~!

장로: 이럴 때 헌터에게 의뢰할 수 있다면….

알렉: 헌터…, 헌터에게 의뢰?

장로: 그래, 헌터는 의뢰받은 일은 반드시 해결해 주지. 이 마을을 구해달라고 헌터에게 의뢰한다면, 혹시….



▲헌터에게 의뢰하면 좋겠다는 장로

루츠: 헌터는 어디에 있죠?

알렉: 제가 헌터한테 의뢰하고 올게요. 어떻게 하면…?

장로: 무리야, 알렉. 헌터한테 의뢰하려면 이티오 마을의 길드라는 장소에 가야만 해.

크레타: 위험해! 이티오에 가려면 토데의 다리를 건너야만 해. 거기는 몬스터가 나온다고!

알렉: 하지만… 어떻게든 해야!

루츠: 나도 간다! 부서진 아이템의 원수를 갚아주겠어!

장로: 음… 확실히 이대로는 마을이 엉망이 되겠지. …여기는 두 사람에게 맡기는 방법밖에 없을지도 몰라.

크레타: 고제 할아버지, 그런…! 왜 루츠와 알렉이….

고제(ゴゼ): …그럼 여기 다른 누가 할 수 있어…?

크레타: 그것은… 알았어요.

고제: 음… 그럼 알렉, 루츠, 부탁한다. 이티오 마을의 길드에, 마을을 구해달라고 부탁하고 와라.

알렉: 네, 반드시!



▲의뢰에 필요한 보수를 건네주는 고제 할아버지

고제: 이 보수를 갖고 가거라. 의뢰할 때 필요하단다.

알렉: 네.

고제: 그리고 또 하나. 내가 젊었을 때 갖고 있던 부적이야. 혹시, 토데의 다리에서 몬스터가 나오면 꺼내보거라. 분명 도움이 될 거야.

알렉: 알겠습니다.

크레타: 그리고… 이것도 가지고 가렴. (크레타에게서 약초를 얻는다.)

알렉: 고마워요, 크레타 누나.

크레타: 두 사람 다 잘 들어. 내가 녀석들의 주의를 끌 테니까, 그 틈에 나가는 거야.

루츠: 누나!!

크레타: 알렉, 부탁해.

알렉: 네.

크레타: 저기, 강해 보이는 오빠.

강도: 뭐야, 너? 움직이지 마!

크레타: 화내지 마세요. 소중한 보물을 숨겨둔 장소를 가르쳐 줄 테니까, 더 이상 마을을 엉망으로 만드는 건 그만두세요.

도적: 뭐야? 소중한 보물이라고?

크레타: 네.

도적: 이봐, 너. 거짓말이라면 용서하지 않겠어!

크레타: 거짓말이 아니에요. 안내할게요.

루츠: 누나!!

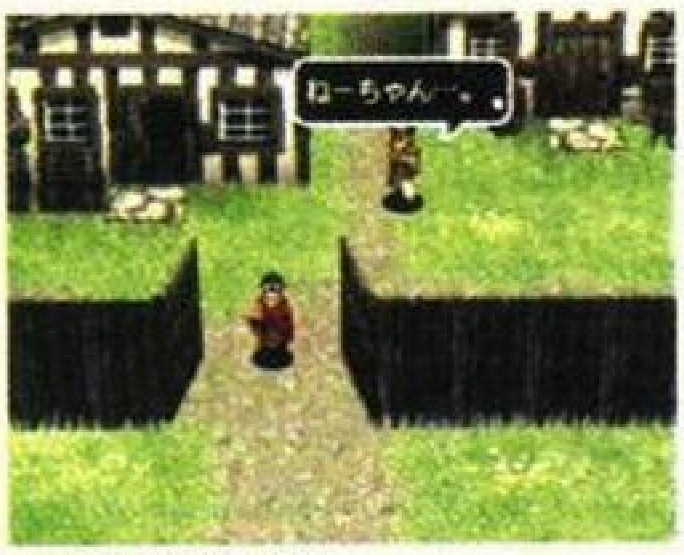
고제: 지금이다. 부디 조심해라…. 만일을 위해, 저기에서 기록을 하고 가는 게 좋을 거야.

알렉: 네! 좋아, 가자, 루츠!

루츠: 어, 그래!



▲이 책이 세이브를 담당한다



▲누나를 걱정하는 루츠

나가기 전 반드시 세이브를 해두고 집밖으로 나가자.

루츠: 누나….

알렉: 루츠… 서둘러!

루츠: …그래. 누나… 기다리고 있어!


▲드디어 지도 화면으로 나오게 된다

샤사 마을(シャサの村)을 나오면 토데 다리(トーデの橋)로 간다.

① 토데 다리(トーデの橋)

배틀: 후쿠로리스 (HP18/MP8/ATT21/DEF5) × 3

처음 치르는 전투이니 만큼 매우 간단하게 처리할 수 있을 것이다. 아무 것도 생각하지 말고 공격 커맨드만 사용하자.


▲첫 전투가 펼쳐지는 토데 다리

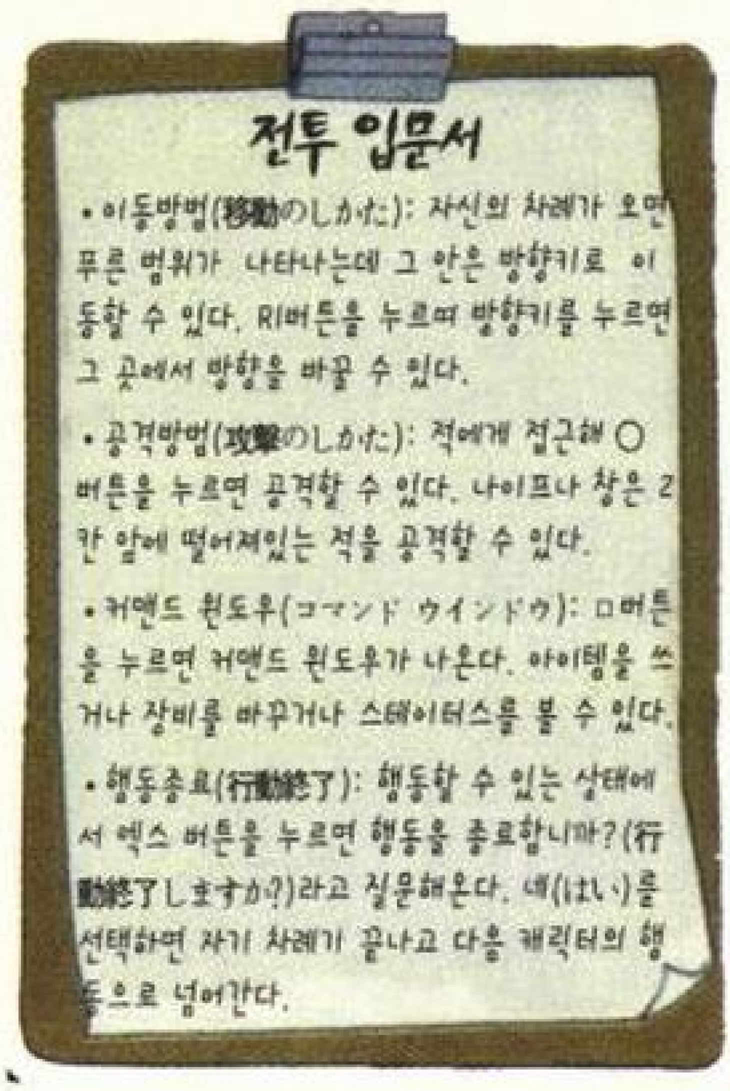
루츠: ?? 앗, 몬스터가! 여길 건너야 이티오(イティオ)에 갈 수 있는데-!

알렉: 싸울 수밖에 없어!

루츠: 아, 그래…! 몬스터와 마주치면, 부적을 보라고 고제 할아버지가 말씀하셨어.

알렉: 그랬지… 뭔가 써있는데, 전투 입문서. 뭐에 대해서 조사해 보지?

전투 입문서는 이동방법, 공격방법, 커맨드 윈도우, 행동종료에 대해서 적혀 있다. 전투의 기본이 되는 것으로 자세히 읽어 둘 것.


전투 입문서

• 이동방법(移動のしかた): 자신의 차례가 오면 푸른 범위가 나타나는데 그 안은 방향키로 이동할 수 있다. R1버튼을 누르며 방향키를 누르면 그 곳에서 방향을 바꿀 수 있다.

• 공격방법(攻撃のしかた): 적에게 접근해 ○버튼을 누르면 공격할 수 있다. 나이프나 창은 2칸 앞에 떨어져있는 적을 공격할 수 있다.

• 커맨드 윈도우(コマンド ウインドウ): □버튼을 누르면 커맨드 윈도우가 나온다. 아이템을 쓰거나 장비를 바꾸거나 스테이터스를 볼 수 있다.

• 행동종료(行動終了): 행동할 수 있는 상태에서 엑스 버튼을 누르면 행동을 종료합니까?(行動終了しますか?)라고 질문해온다. 네(はい)를 선택하면 자기 차례가 끝나고 다음 캐릭터의 행동으로 넘어간다.



▲눈감고 공격 버튼만 눌러도 이긴다

알렉: 이겼다!

루츠: …그것보다 알렉, 나 왠지 대단한~ 걸 할

수 있을 것 같아.

알렉: 나도 그래… 전투 속에서 이런 힘이 생기다니….

루츠: 가자, 알렉! 이티오 마을은 이 앞이야.

알렉: 그래, 서두르자!



▲굉장한 힘을 느낀다는 두 사람

② [이티오]

이티오(イティオ)에 도착하면 북서쪽에 있는 길드로 가자. 길드로 가기 전에 도시의 크기에 대해 놀라움을 금치 못하는 두 사람의 대화를 들어보자.

루츠: 우와아아…. 대단해…. 도시야, 도시!!

알렉: 여기가 이티오군…. 사사와는 전혀 달라.

루츠: 넓어서 미아 되기 쉽겠어.

알렉: 빨리 길드에 가서 의뢰를 해야지….

루츠: 하지만 길드가 어디 있을까?

알렉: 어쨌든, 마을 사람들에게 물어볼 수밖에 없어.

루츠: 그래, 서두르자!



▲넓은 도시를 보고 놀라는 루츠

[이티오 길드]

알렉: 여기가 헌터가 있다는 길드입니까?

헌터: 그래, 우리가 헌터지.

알렉: 당신들이 헌터…! 도와주십시오! 우리 마을이 강도들에게…!!

루츠: 부탁해요! 누나가 위험해!!

헌터: 진정해. 의뢰라면 일단 창구에 가서 접수해야해.

알렉: 네… 우리마을이 습격 당하고 있습니다. 부탁입니다. 도와주십시오. 이것은 가져온 보수입니다.

남자: …흠, 급한 것 같군. 알았어. 확실히 의뢰는 접수했어. 헌터 제군, 급히 맡아야할 의뢰가 들어왔다. 사태는 급하다. 저 아이들의 마을을 구하는 일이다. 누구 없나?

헌터: 좋아, 내가 맡지.

남자: 리글인가, 너라면 안심이야. 잘 부탁해.

리글: 그래, 맡겨줘.



▲길드로 잘 찾아간 알렉



▲헌터들에게 의뢰를 부탁하는 길드원

리글: 내가 너희들의 의뢰를 맡았다. 자, 너희 마을까지 안내해 줘.

알렉: 네!

③ 사사 마을의 건달을 퇴치한다.

[사사마을]

강도1: 역시 없잖아! 이 아줌마가~! 이번에 솔직하게 말하지 않으면 가만 두지 않겠어!



▲위기 일발의 누님!



▲크레타를 구하는 리글

강도2: 보물은 어디에 있어! 솔직히 자백해!

크레타: 네… 저기… 소의 여물통 속에…

강도3: 그래, 소군.

강도1: 소… 소라면 25번이나 봤어!

크레타: 앗… 안돼!

강도4: 너!

리글: 거기까지다, 불량배들!

강도3: 누…누구야, 너는!?

리글: 헌터다. 의뢰를 받아서 너희를 제거하러 왔다!

강도1: 뭐라고!?

리글: 너희들, 잘 봐두라고!

알렉: 대단해….

리글: 자, 이제부터다. 아무나 덤벼!

강도1: 헉… 몰랐습니다!

강도2: 죄송합니다, 전부 돌려드릴 테니까~.

강도4: 용서해주세요~.

크레타: 멋있어….

[장로의 집]

강도1: … 이런 변경 마을이라면, 쉽게 강도짓을 할 수 있으리라고 생각했어요. 굶주린 데다 어떻게 할 수도 없어서… 하지만, 정말 헌터를 불러오다니… 무서웠습니다. 이제 두 번 다시 하지 않겠습니다. 죄송합니다.

리글: 어떻게 할까요?

강도1: 이, 이봐! 너희도 얼른 사과해!

강도2: 정말 죄송했습니다!

강도3: 그렇습니다!

강도4: 부디 용서해주십시오.

고제: 흠, 그렇다면… 괜찮겠지. 다음에 또 이런 짓을 하면 헌터씨가 가만두지 않을 거야.

강도1: 네! 고맙습니다. 가자!

강도2: 네.



▲주저리 변명을 늘어놓는 강도들

고제: 헌터 씨, 정말 고맙습니다.

리글: 의뢰를 맡아서, 그것을 달성하는 것이 우리 헌터의 일입니다. 도움이 되었다니, 다행입니다.

고제: 아무 것도 없는 마을이지만, 천천히 쉬었다 가세요.

리글: 감사합니다.

크레타: 헌터 씨, 부디 우리집에 와주세요. 시장하시지요? 함께 식사라도…. 바로 차려드리겠습니다.
리글: …네? 하아….
크레타: 부디, 사양하지 마세요.
리글: 네, 네….



▲함께 자기 집으로 가달라는 크레타

알렉: 루츠, 우리도 함께 가서 리글씨의 이야기를 듣자.
루츠: 잠깐 기다려. 지금 누나를 방해했다간 죽을 거야….
알렉: ??
고제: 수고했다. 헌터가 와준 것도, 너희들이 길드에 의뢰해주었기 때문이지. 정말 잘 했어.
알렉: 고제 할아버지…. 사실은 이티오에 가는 도중에 몬스터와 싸웠는데, 그 때 이상한 힘이 몸에 생겼어요. 체력을 회복시켜주는….
루츠: 그래, 나도, 나도! 내 경우엔 한 번에 넓은 범위를 공격할 수 있게 되었어!
고제: 뭐라고, 너희들이…! 그렇군….
알렉: 고제 할아버지?
고제: 아니, 싸움 중에, 그런 이상한 힘을 몸에 간직한 사람이 있다는 건 나도 알고 있었어.
알렉: 그래요?
고제: 하지만, 설마 너희 두 사람에게 그런 능력이 있었다니…. 음….
루츠: 알렉, 그럼 우리들 아직 여러 가지 힘이 더 생길지도 몰라!
알렉: 그래.
고제: 어, 어쨌든 둘 다 피곤하겠지. 천천히 쉬거라.
알렉: 네!
루츠: 그래…. 나도 너희 집에 가도 될까? …지금은 집에 갈 수가 없어.
알렉: ?? 그래…. 상관없어….

④ 남서쪽에 있는 자신의 집(自分の家)으로 간다.

[알렉의 집]

루츠: 이야~, 왠지 여러가지 일이 있었어. 지금까지 이 마을밖에 몰랐었는데, 이티오란 도시도 있었어. 왠지 바깥세계란 좀 더 넓고 보물이 잔뜩 있을 것 같아.
알렉: 그렇겠지… 헌터도 많이 있겠지….
루츠: 하지만 헌터는 대단해. 그 강도 녀석들을 단 발에 보내버렸으니까.
알렉: 응. 그 대재해 때, 날 구해준 것도 헌터였어. 나도… 그렇게 되고 싶어.
루츠: 너, 헌터가 되고 싶은 거야?
알렉: … 루츠, 그 사람한테 가보자!
루츠: 그래. 이제 식사도 끝났을 거고 돌아가도 누난 화내지 않겠지. 좋아, 갈까?

⑤ 알렉의 집 옆에 있는 루츠의 집(ルッツの家)으로 간다.

[루츠의 집]

루츠: 누나, 다녀왔어.
알렉: 실례하겠습니다.
크레타: 어머, 어서 와.
루츠: 어, 누나, 그게 뭐야?
크레타: 후후, …그 사람이 답례로 줬어.
루츠: 아이템이잖아!! 보여줘, 보여줘~!
크레타: 이봐, 만지지 마! 바다 건너편의 진귀한 액세서리니까!
루츠: 뭐라고!? 바다 건너편? 그런 거 본적 없어. 더 보고 싶어~!
크레타: 내가 받은 거야!
루츠: 상관없잖아~!
알렉: 저~, 리글씨는…?
크레타: 어, 그 사람? 그 사람은 산책하러 간다면서… 아, 이봐, 루츠! 안돼!
루츠: 조금 봐도 괜찮아?
알렉: 루츠… 안갈 거야?
루츠: 지금 그럴 때가 아니야! 누나, 그 아이템, 보여달라니까~!
크레타: 안된다면 안돼!
알렉: … 혼자 갈까?



▲헌터가 되고 싶다는 알렉

⑥ 마을 북동쪽에 있는 리글과 대화한다.

알렉: 리글씨!
리글: 그래, 너구나.
알렉: 어떻게 하면 당신처럼 헌터가 될 수 있죠?
리글: 응? 넌 헌터가 되고 싶어?
알렉: 네! 저는 이걸로 두 번이나 헌터에게 도움을 받았어요. 그래서 이번에는 제가 헌터가 되어….
리글: 그 기분은 중요하지만, 헌터는 힘든 일이야. 항상 위험이 존재해.
알렉: 그런 건, 상관없어요!
리글: 하하하… 그래? 사실은 내가 헌터가 된 것도 너와 같은 마음에서였어. 헌터가 이 세상에서 하고 있는 역할은 아주 커. 보통 사람은 할 수 없을만한 일도, 헌터라면 해내지. 몬스터를 퇴치하거나, 바다를 넘어 물건을 운반하거나….
알렉: 바다를 건너요? 그런 건 대재해 후엔 더 이상 할 수 없다고 들었는데…. 당신도 바다 건너편에 가본 적이 있어요?
리글: 그래, 있지.
알렉: 어떤 곳이죠?
리글: 그거야 다양하지. 서쪽에는 사막이 있고, 그곳에는 대재해로 고향을 잃은 사람들이 새로운 마을을 만들고 있어.
알렉: 사막에?
리글: 그래. 그리고 북쪽에는 대재해로 일어난 홍수로, 반정도 잠겨버린 마을이 있지. 하지만 사람들은 태연하게 남은 장소에서 살고 있어.
알렉: 헤에…. 그럼 저… 높은 벽에 둘러싸인 마을은 모르나요?
리글: 높은 벽? …모르는데. 거긴 왜?
알렉: 그 대재해 때, 전 그 마을에서 헌터가 구해주었어요. 하지만 그 곳이 어디인지 잘 몰라서… 오직, 불길이 굉장했던 건 기억하고 있어요…. 그래서 이제 없을 지도 모르지만….
리글: 하지만 세계는 넓어. 그런 곳도 있겠지.
알렉: 그렇겠죠. 저도 헌터가 되면, 바다를 넘어 여러 장소에 갈 수 있겠군요.
리글: 헌터라면 누구나 다 그런 건 아니지. 바다를 건너는 의뢰를 맡을 수 있는 실력이 되어야 가능한 일이지. 그렇게 되기가 꽤 힘들지만 말야.
알렉: 힘들어도 상관없어요! 나도 그런 헌터가 되어 바다 밖의 세계에 가보고 싶어…!
리글: 그렇다면 이티오의 길드로 가서 헌터 자격을 얻어.
알렉: 헌터 자격? 길드에 가면 헌터가 될 수 있겠군요?
리글: 그렇지. 네게 그 정도의 실력이 있다면.
알렉: ……
리글: 자, 난 이제 가야 해. 네가 헌터가 된다면 어딘가에서 또 만날 수 있겠지. 힘내라고.
알렉: 네!

[마을 앞]

고제: 고맙습니다. 도중에 몸조심하세요.
루츠: 벌써 돌아가는 거예요? 좀 더 여러 가지 아이템을 보여주고 싶었는데.
크레타: 언제든지 또 들러주세요. 주신 액세서리는 소중히 간직할게요.
리글: 그럼! 알렉!

알렉: …… 리글씨… (마법의 사과를 받는다).

루츠: 앗~!? 그건 설마 마법의 사과! 좋겠다~.

크레타: 루츠! 빨리 와. 그렇게 소동을 피운 만큼 일을 해야지.

루츠: 에~!

크레타: 투덜대지 말고, 빨리!

고제: 정말 대단한 분이었어….

알렉: …좋아, 결심했어!!

⑦ 마을 북쪽에 있는 고제 장로와 대화한 다음, 고제 장로의 집으로 간다.

고제: 오, 알렉이냐. 마침 잘 왔어. 너도 도와주려무나.

루츠: 알렉! 살았다~!

고제: 도대체가 루츠는 혼자 내버려두면 금방 사라져버리지. 네가 함께라면 안심이다. 그럼 부탁한다.

알렉: …….

루츠: 정말, 못 해먹겠어! 이티오까지 가서 마을을 구한 내가 또 다시 이런 밭일로 돌아오다니. 바다 저편에는 좀 더 편리한 아이템이 있어. 이런 귀찮은 일은 안하고 끝낼 수 있을 텐데~.

알렉: …루츠.

루츠: 응?

알렉: 나, 헌터가 되러 갈 거야…!

루츠: 에엣!? 헌터? 지금부터야?

알렉: 그래, 결심했어.

루츠: 그럼…, 나도 데리고 가!! 헌터는 바다 건너편이라든지, 여러 곳을 갈 수 있겠지? 그럼 나는 진귀한 아이템을 찾으러 다녀야지! 좋아, 가자! 빨리 가자! 지금 가자!!! …그러면 밭일 따위는 내버려두고 고제 할아버지의 집에 가야지~!

알렉: 응!

[고제할아버지의 집]

알렉: 고제 할아버지, 문을 열어주세요!

고제: 무슨 일이냐, 알렉?

알렉: 저, 헌터가 되기 위해, 이티오로 가고 싶습니다!

루츠: 그렇습니다. 저도 함께 가겠어요!

고제: 음… 역시, 그 때, 둘이 도움을 요청하러 갔을 때부터 이렇게 되지 않을까 생각했었다. 게다가 둘 다 싸우면서 이상한 힘을 지니게 됐으니… 말려도 허사겠지.

알렉: 그럼!

루츠: 야호~!

고제: 루츠, 크레타에게는 뭐라고 할 셈이냐?

루츠: …우~ …아무 말도 안하려고….

고제: 어쩔 수 없겠지… 크레타는 내가 어떻게든 설득해 보지. 그럼 나는 문을 열 준비를 해야겠구나. 너희들도 기록을 하거나, 준비를 해 두거라.

알렉: 네! 감사합니다.



▲할아버지에게 헌터가 되겠다고 말하는 알렉

[마을정문]

루츠: 누나는?

고제: 그게 말이다…. 얘기를 하니, 아무 말도 하지 않고 나가버렸어….

루츠: 역시… 누나, 화난 건가?

크레타: 루츠!!

루츠: 엇, 누나다!

크레타: 얘기는 들었어. …정말 너희들은 왜 그렇게 무대포인 거야.

루츠: 그런, 누나, 우리들은 진지하게…!

크레타: 이거, 가져가야지.

루츠: 어? 누나, 이건!? 부활의 약이잖아…!

크레타: 허둥대지 마!

루츠: 그럼 누나, 이걸 찾으러….

크레타: 너희들도 아직, 이티오 마을까지만 가봤을 뿐이니까 주의해야 돼. 특히 넌, 촐싹대니까.

루츠: 너무해.

알렉: 고마워요, 크레타 씨.

크레타: 알렉도 조심해.

고제: 음, 그럼 문을….

알렉: 가자!

루츠: 좋아!

⑧ 사샤 마을을 나와서 이티오의 길드로 간다.

[이티오 길드]

남자 헌터: 어, 못 보던 얼굴이군. 어이, 손님인 것 같아.

길드원: 응…? 아, 너희들은 전에… 사샤 마을에서 도움을 구하러 왔던….

알렉: 네, 그 때는 정말 고마웠습니다.

길드원: 분명, 리글이 해결했었지. 그는 강했지?

알렉: 네, 굉장히…!

길드원: …그런데 너희들, 또 뭔가 의뢰인가?

알렉: 아니요, 저는 헌터가 되고 싶습니다! 알렉이라고 합니다.

길드원: 어, 헌터가 되고 싶다고? 네가?

루츠: 전 동료인 루츠. 헌터라면 바다 건너편에도 갈 수 있겠죠?

길드원: 분명 죽음을 모르는 헌터라면, 바다를 건너는 일도 맡기긴 하지만….

헌터1: 어이, 들었어~? 이 도련님이 헌터가 되고 싶데!

헌터2: 하하하! 정말 웃기는군! 너 같은 꼬마가 헌터가 될 수 있겠냐!

길드원: 음, 그렇군… 그 정도의 나이라면 걱정되는군.

알렉: 괜찮습니다!

루츠: 그래요, 몬스터도 해치웠어요!

길드원: …헌터란 일은 그렇게 간단한 것이 아닌데. 대재해 후, 기관도 경찰도 없는 세상에서, 헌터의 역할은 크지. 헌터는 어떤 의뢰라도 소화할 수 있는 기량이 필요해. 알다시피 아직 경험도 부족해 보이니 무리야. 포기해.

알렉: 그렇지 않습니다! 부탁드립니다!!

루츠: 나도 부탁해요~. 전세계를 돌아다니겠다고 해서 마을을 나왔는데 이대로 돌아갈 수 없다구요! 부탁해요~.

길드원: …음, 그렇게까지 말한다면 기회를 주지. 우선 간단한 일을 의뢰하겠다. 그것을 훌륭히 해낸 후 정식으로 헌터로 등록하지 않겠나?

알렉: 네!

루츠: 이것으로 동경하던 바다 저쪽이~!

길드원: 이봐, 기뻐하기엔 아직 일러.

루츠: 있잖아요, 전 헌터가 되고 싶진 않지만, 저도 알렉을 도와줘도 되죠?

남자: 그래, 의뢰를 맡는 건 헌터밖에 할 수 없지만, 맡은 일을 동료가 도와줘도 상관없으니, 이런 경우에도 괜찮겠지.

루츠: 좋아, 힘내자, 알렉!

알렉: 그래!

길드원: 그럼 우선 의뢰의 인수방법을 기억해둬.



▲바다 건너편에 대단한 집착을 보이는 두 사람



▲헌터가 되는 것을 포기하라는데…

길드원: *그럼, 내가 창구에 앉을 테니까… 자, 시험용 임무를 맡고 싶다면 내게 말을 해. 그럼 헌터 등록시험을 보게 해주지.*



'의뢰를 받다'를 선택한 다음 '헌터 등록시험'이라는 의뢰를 고른다.

길드원: *좋아? 무리는 하지 말게. 나가기 전에, 여관에서 쉬거나 기록을 해두는 것도 좋은 방법이야. 열심히 하게.*

알렉: *네!*

루츠: *맡겨주세요! 알렉이 헌터가 되면, 나도 전세계를 돌며 보물을 즐기는 인생이!!*

남자: *후후후, 힘이 넘치는 모양인데, 소년이여, 정말 헌터가 될 수 있을까?*

알렉: *뭐라고…!*

헌터3: *동경하며 바라보는 것과, 실제로 하는 것과는 큰 차이가 있지. 헌터도 아무나 할 수 있는 게 아냐. 폭포의 동굴은 토데의 다리에서 동쪽으로 간 다음, 호수를 향해 북상하면 나온다. 뭐, 거기까지는 갈 수 있겠지만, 거대수정 「정령의 꿈(精霊の夢)」을 가져오는 일은 과연, 어떨까? 뭐라고 해도… 아, 이런 곳에서까지 말할 필요는 없지.*

루츠: *쳇, 아저씨, 우리들의 실력을 잘 모르는군!*

헌터3: *공교롭지만, 나는 정의의 형님이야.*

루츠: *흥! 열심히 해보자, 알렉! 그 뭔가 하는 수정만 가져오면, 넌 헌터야!*

알렉: *그래!*

남자: *…그럼, 새로운 의뢰가 생겼겠지? 내가 맡겠다.*



▲알렉을 비웃는 헌터들

⑨ 'No. 1 헌터 등록시험'을 클리어하여 헌터가 된다. 의뢰 내용은 다음에 나오는 의뢰 편에서 별도로 다룬다.

⑩ 이티오 길드의 의뢰를 3번째까지 클리어하면, 바다를 건너 몬스터의 알을 쫓아라!(海を渡ってモンスターの卵を追え!)라는 6번째 의뢰를 받을 수 있다. 하지만 경험치와 돈을 모으기 위해 나머지 의뢰도 모두 처리하고 6번째 의뢰를 받자.

⑪ 포레스터몰(フォレスタモール)로 이동한다.

3-2 포레스터몰 (フォレスタモール)

리노 마을에 도착한다.

① 리노의 여관 2층 오른쪽 방에 있는 포코와 이야기한다.

② 여관에서 나와 오른쪽에 있는 몬스터 협회로 간다.

③ 길드에서 'No. 7 카드를 좋아하는 남자아이를 데리고 와 줘!(カード好きの男の子を連れ歸って!)'의 의뢰를 받고 클리어한다.

④ 길드 의뢰 8~10 중에서 하나를 클리어한다.

⑤ 길드에서 '아기 몬스터의 양부모를 찾아줘(赤ちゃんモンスターの里親探し)'의 의뢰를 받는다.

⑥ 길드 의뢰 12~14중에서 하나를 클리어한다.

⑦ 길드에서 '수수께끼의 비행물체 회수(謎の飛行物體回收)'를 클리어한다.

⑧ 길드에서 의뢰 16~19 중 2개를 클리어한다.

⑨ 길드에서 '수수께끼의 물체, 감정의뢰(謎の物體, 鑑定依賴)'를 받는다.

⑩ 북 슬라트로 간다.

3-3 북 슬라트 (北スラート)

① 수수께끼의 물체, 감정의뢰(謎の物體, 鑑定依賴)를 해결한 다음 기스렘(ギスレム)으로 간다.

② 기스렘 길드에서 기스렘 인구 조사의 의뢰를 받는다.

③ 길드 의뢰 22~26 중에서 2개를 클리어한다.

④ 길드에서 '귀중한 합성용 아이템 입수(貴重な合成用アイテムの入手)'를 클리어한다.

⑤ 길드 의뢰 28~31 중에서 2개를 클리어한다.

⑥ 길드에서 '암시장에서 합성 아이템을 판매하고 싶어(闇市で合成アイテムを賣り出したい)'라는 의뢰를 받는다.

⑦ 남 스라트(南スラート)로 간다.

3-4 남 스라트 (南スラート)

① 암시장에서 '합성용 아이템을 판매하고 싶어'의 의뢰를 클리어한다.

② 길드 의뢰 34~37중에서 2개를 클리어한다.

③ 길드에서 '암시장의 좀도둑을 잡아라!(闇市のかっぱらいをつかまえろ!)'를 의뢰 받는다.

④ 위의 의뢰를 끝내고 길드로 보고하면, 길드를 나오는 이벤트 발생

⑤ 길드에서 '물 구슬을 찾아줘!(水の球を取り戻せ!)'를 의뢰 받는다.

⑥ 길드 의뢰 42~44 중 1개를 클리어한다.

⑦ 길드에서 '귀중한 자료를 대도서관으로(貴重な資料を大圖書館へ)'의 의뢰를 받는다.

⑧ 지하타(ジハータ)로 간다.

3-5 지하타 (ジハータ)

① 페이서스로 가서 '귀중한 자료를 대도서관으로(貴重な資料を大圖書館へ)'의 의뢰를 종료한다.

② 길드로 가서 강제적으로 '전 헌터에게 고함, 티크바를 쫓아라!(全ハンターに告ぐ, ティクバを追え)'의 의뢰를 받게 된다.

③ '전 헌터에게 고함, 티크바를 쫓아라'를 클리어한다.

④ 길드 의뢰 47~50중에서 1개를 클리어한다.

⑤ 길드에서 '역사에 남을 전집(歷史に殘す事言の全集)'을 클리어한다.

⑥ 길드 의뢰 52~55 중 2개를 클리어한다.

⑦ 길드에서 '대승정대리 이가의 밀사(大僧正代理イーガの密使)'를 의뢰 받는다.

⑧ 파르테(パルテ)로 간다.

3-6 파르테 (パルテ)

① 페이서스로 가서 대승정 대리 이가의 밀사 의뢰를 종료한다.

② 길드 의뢰 57~60중 2개를 클리어한다.

③ 길드에서 '무투대회의 준비 대비에 전념하라(武闘大會の準備にあたれ!)'를 클리어한다.

④ 길드에서 '무투대회의 우승상품을 확보하라!(武闘大會の優勝商品を確保しろ!)'를 클리어한다.

⑤ 길드로 가서 강제적으로 '아카데미의 본부를 찾아라!(アカデミーの本部を探れ!)'의 의뢰를 받는다.

⑦ 디스크 2로 교환

⑧ 라그나크로 간다.

3-7 라그나크 (ラグナーク)

아카데미 본부를 찾아라!(アカデミーの本部を探れ！)를 해결하고 파르테로 간다.

3-8 고겐(ゴーゲン)을 찾아라

① 먼저 '아카데미의 본부를 찾아라!(アカデミーの本部を探れ!)'를 종료했다면, 파르테(パルテ)의 파르토스 길드 안에 있는 길드 마스터에게서 고겐이 지하타(ジハータ)에 있다는 말을 듣는다.

② 페이서스(ペイサス) 길드에서 의뢰 넘버 76의 '마법사 고겐과 만나라!(魔法使いゴーゲンと會見せよ!)'라는 의뢰를 받는다.

3-9 성궤(聖櫃)를 만들자

① 마법사 고겐과 만나라!(魔法使いゴーゲンと會見せよ!)를 종료했다면 파르테(パルテ)의 페이서스 길드의 길드 마스터에게서 특별 의뢰에 관한 이야기를 듣는다. 길드에서 나갔다가 다시 들어가면 정보를 얻었다고 하면서 길드 마스터에게 가보라고 한다.

② 파르토스의 길드에서 '불멸의 동을 입수하라!(不滅の銅を入手せよ!)'를 의뢰 받는다.

③ '불멸의 동을 입수하라!'를 종료하면, 파르테의 페이서스 길드의 길드 마스터에게서 특별 의뢰에 관한 이야기를 듣는다.

④ 포레스터몰의 리노(リノ) 길드에서 구원의 대수를 입수하라!(久遠の大樹を入手せよ！)를 의뢰 받는다.

⑤ '구원의 대수를 입수하라!'를 종료하면, 파르테의 페이서스 길드의 길드 마스터에게서 특별 의뢰에 관한 이야기를 듣는다.

⑥ 지하타에 있는 페이서스의 길드에서 '불변의 얼음을 입수하라!(不變の氷を入手せよ!)'를 의뢰 받는다.

⑦ '불변의 얼음을 입수하라!'를 종료하면, 파르테의 페이서스 길드의 길드 마스터에게서 특별 의뢰에 관한 이야기를 듣는다.

⑧ 기스렘의 길드에서 '영원의 불을 입수하라!(永久の炎を入手せよ!)'를 의뢰 받는다.

⑨ '영원의 불을 입수하라!'를 종료하면, 파르테의 페이서스 길드의 길드 마스터에게서 특별 의뢰에 관한 이야기를 듣는다.

⑩ 파르토스의 길드에서 '새로운 성궤를 완성하라!(新しい聖櫃を完成せよ!)'를 의뢰 받는다.

⑪ '새로운 성궤를 완성하라!'를 종료하면 파르테의 페이서스 길드의 길드 마스터에게 간다.

3-10 라스트 던전, 공중성으로

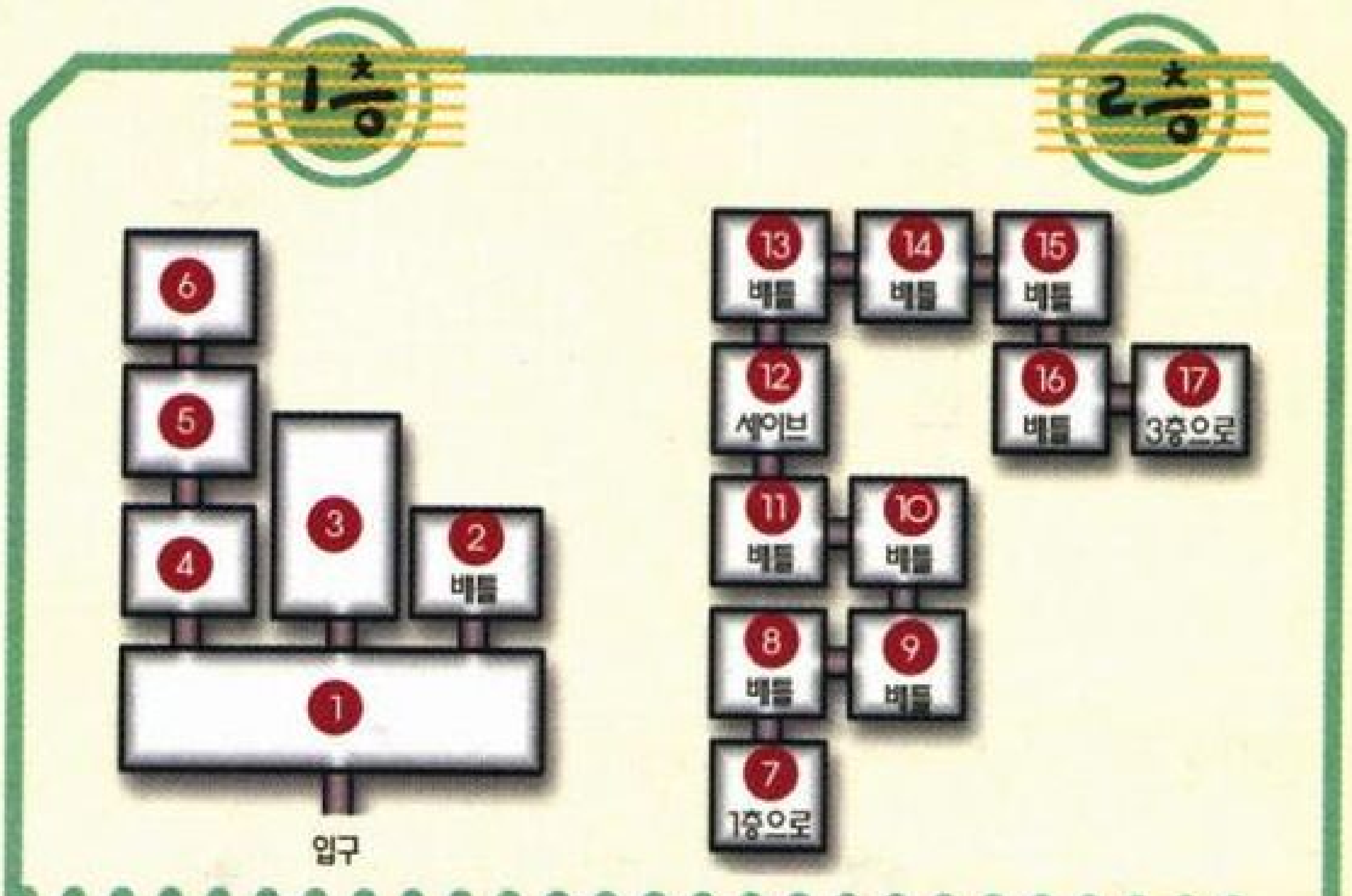
① 라그나크의 말라버린 호수(干上がった湖底)로 간다.



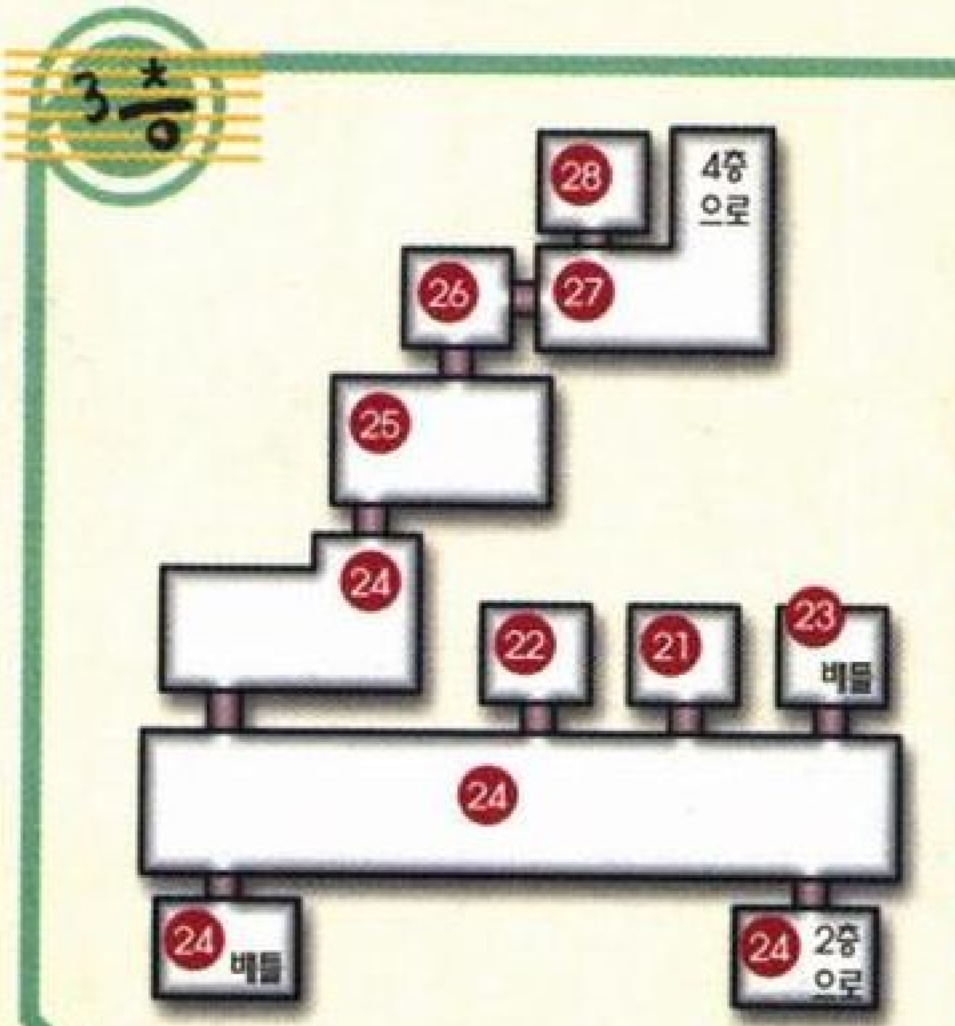
▲이 곳이 스토리의 마지막 부분이다


▲엘크의 이엔을 타고 공중성으로…

② 공중성으로. 공중성 공략은 맵을 참고할 것.



2번 일루전×1, 슬리핑 가스트×4
4번 합성가게, 여관, 가게, 몬스터 협회가 있으며, 하양고 빛나는 원석을 입수한다.
5번 세이브포인트
6번 여기는 28, 54번 방에서 떨어지면 올 수 있는 장소이다.
12번 MP & HP회복 및 세이브포인트



- 20번 데스로드×2, 리치×1, 수수께끼의 광석 입수
- 21번 라드의 시약, 두꺼운 금속, 땅의 플러그먼트, 물의 플러그먼트 입수
- 22번 흑색 부적, 방어의 팔지, 백색 부적을 입수한다.
- 23번 드래곤 마스터×1, 골드 드래곤×2
- 25번 바람의 플러그먼트 입수
- 28번 1층의 6번 방으로 가게 된다.

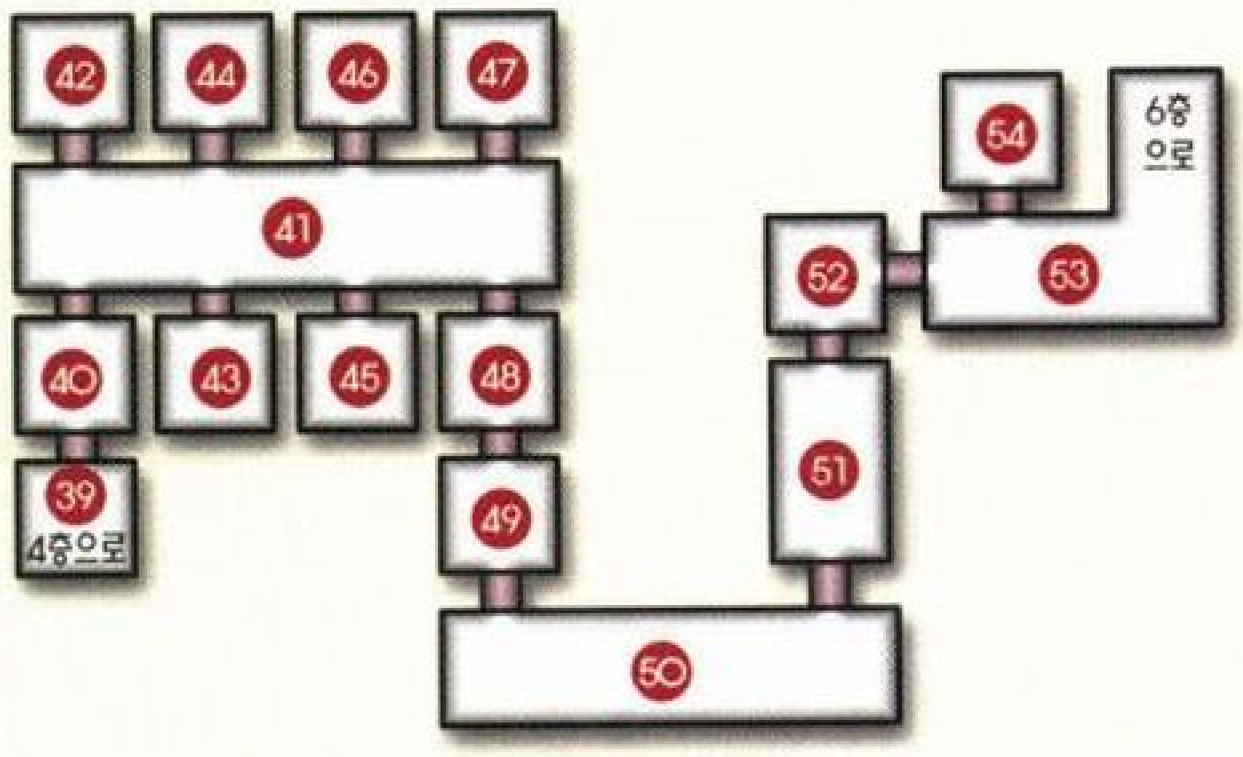
4층



- 30번 아카데미 전투원(A)×3, 아카데미 전투원(C)×2, 대지의 부적을 입수한다.
- 31번 보스전, 길드가 나오며 그의 HP는 약 1200정도
- 32번 넥탈의 열매를 입수
- 33번 비스트 마스터×1, 킬러 독×2
- 35번 죽음을 부르는 그림자×3, 데스로드×1, 녹색 부적을 입수한다.
- 36번 크리스탈 고렘×2, 마스터 고렘×2, 고렘 마스터×1
- 37번 폴터 가이스트×5, 셔먼×1
- 38번 성녀×1, 비숍×3, 메이지×2, 라드의 시약을 얻는다.

5층

40번 지식의 석판을 얻는다.
42번 황색 부적을 얻는다.
43번 어둠의 플러그먼트를 얻는다.
44번 적색 부적, 라이트 세이버, 수수께끼의 광석을 얻는다.
45번 강력화약, 민첩의 팔찌를 얻는다.
46번 두꺼운 금속, 마법의 팔지, 수수께끼의 광석을 얻는다.
54번 1층의 6번 방으로 돌아간다.



6층



- 55번 힘의 팔지, 방어의 팔지, 마법의 팔지, 민첩의 팔찌를 얻는다.
- 56번 세빌이 등장한다. 그의 HP는 약 1060정도이다.
- 57번 세이브포인트가 있으며, 지식의 석판을 얻는다.
- 58번 봉인의 공간으로 라스트 보스와 2연전이 벌어진다.


▲공중성까지 물건 팔러 오다니


▲4층 중간에서 갈드가 등장한다


▲6층에서는 세빌이…


▲드디어 교수가 있는 곳에 도착했다


▲잠에서 깨어나는 어둠의 지배자


▲드디어 라스트 보스이다


▲두 번째로 변신한 보스


▲보스를 물리치면 성궤에 갇히게 된다

엔딩으로









길드 의뢰 공략

헌터 랭크

랭크 명	필요 GP				
아마추어 헌터	0	스톤 헌터	140	팔 헌터	510
페퍼 헌터	20	메탈 헌터	180	루비 헌터	610
레저 헌터	40	아이언 헌터	225	다이아몬드 헌터	725
우드 헌터	75	브론즈 헌터	285	갓 헌터	860
스톤 헌터	105	실버 헌터	350	리전드 헌터	모든의뢰 해결
		골드 헌터	425		

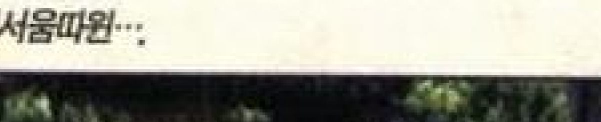
No.1 헌터 등록 시험 (ハンター登録試験)



▲이곳이 폭포의 동굴

① 이티오의 마을에서 북동쪽에 있는 폭포의 동굴(滝の洞窟)로 간다.

알렉: *여기가 폭포의 동굴 입구인가….*
루츠: *우와아아~ 왠지 몬스터가 우글우글할 것 같은데…. 장비는 괜찮을까? 회복이나 기록은 하고 왔지? 알렉, 돌아가려면 지금이야~.*



싸울 준비가 되었다면 두 번째, 다시 마을로 돌아가고 싶다면 첫 번째를 선택하자.

루츠: *좋아! 알렉이 그렇게까지 말한다면 나도 함께 가지! 나는 무섭지 않아! 전혀 무섭지 않다고! 무서움따윈….*



▲폭포의 동굴에 도착한 알렉과 덜렁이

배틀 에리어: 슬라임×2, 사이드 와인더×1, 케이브 배트×2 또는 슬라임×3, 오우거×1

길을 따라 죽 가면 전투에 들어간다. 전투 중 몬스터를 공격할 때에는 반드시 옆이나 뒤에서 공격하자. 이것과 회복만 잘하면 쉽게 이길 수 있다. 전투를 반복하여 레벨을 5이상 올려놓자.



▲캐릭터 셀렉트 화면. 반드시 두 명을 모두 선택할 것!

② 전투 후 오른쪽 길로 가면 아이언 나이프와 약초가 있다. 그리고 다시 돌아와서 위로 진행하자. 아이언 나이프는 루츠에게 장비시켜 둘 것.

③ 도중에 상자에서 파로의 열매를 얻을 수 있다.


▲아이템은 꼼꼼이 챙길 것

④ 배틀 에리어: 사이드 와인더×2, 케이브 뱃×2

⑤ 폭포의 동굴 지하 2층으로 간다.

배틀 에리어: 사이드 와인더×1, 케이브 뱃×2

⑥ ① 첫 번째 분기에서 왼쪽 길로 → 배틀 에리어(사이드 와인더×2, 오우거×2), 전투중이나 전투가 끝난 후, 이곳에서 하얗고 빛나는 원석을 입수할 수 있다. → HP회복 포인트 및 세이브포인트, 하얗고 빛나는 원석을 입수할 수 있다.

② 첫 번째 분기에서 오른쪽 길로 → 철창을 입수 → 두 번째 분기. 오른쪽 길로 가면 매의 상, 하얗고 빛나는 원석×2, 파로의 열매를 입수할 수 있다. → 두 번째 분기에서 윗길로 → HP회복 포인트 및 세이브포인트.

③ 먼저 오른쪽 분기로 가서 철 창을 입수한 다음, 알렉에게 장비시킨다. 그리고 모든 아이템을 회수한 다음 세이브포인트가 있는 곳으로 가서, 왼쪽 분기를 거꾸로 내려와 아이템을 회수하자.


▲여기가 두 번째 분기

⑦ 세이브포인트 위에 있는 수정 문으로 간다.



루츠: *오! 대단해! 수정의 문이야, 이거! 혹시 거대수정 「정령의 꿈」은 이 문 안에…? 그래, 분명해! 어떡하지, 알렉, 갈까?*

⑧ [수정 동굴]

남자: *잘 왔다, 소년들이여. 나는 이 거대수정 「정령의 꿈」의 수호자… 라고 해도 기억이나 할까.*
루츠: *어, 길드에 있던 아저씨잖아? 이런 데서 뭘 하고 있는 거야? 알았다! 아저씨도 수정을 가지러 왔구나!*
남자: *아저씨가 아냐, 형이다!! …가 아니지, 누가 지금 수정을 가지러 왔는가!! 이래봬도 나는 조금 유명한 헌터, 텐가론… 아니아니아니, 지금의 나는 거대수정의 지킴이! 너희들 같은 햇병아리에게 간단히 수정을 넘겨 줄 수 없어! 헌터가 되려는 생각은 하지 말고 집에 돌아가 일이나 거들어!*
알렉: *그럴 순 없어!! 수정을 갖고 돌아가 헌터가 될 거야!*
텐가론: *그래! 이 「정령의 꿈」은 모두가 힘을 합쳐, 대재해로 상처받은 세계를 부흥시키자는 의지의 심벌… 그런 마음이 없는 자에게 건네줄 수는 없다!*
알렉: *있다고! 우리들은 그 의지를 갖고 세계를 여*

행할 거야!

루츠: 그래! 누구도 방해할 수 없어!

텐가론: 정말 아무 것도 모르는 녀석들이군. 그런 소리는 날 쓰러뜨리고 나서 하라고!!

알렉: 어쩔 수 없다! 간다!

루츠: 좋아! 단숨에 수정을 얻는다!



▲보스로 등장하는 텐가론

배틀 에리어: 텐가론×1

HP가 많이 없어져 위험하다면 알렉의 회복을 사용하면 쉽게 이길 수 있다. 레벨 6정도라면 충분하다. 그리고 루츠가 훔치기를 익혔다면 텐가론에게 시험삼아 사용해 볼 것. 텐가론을 물리친 다음 길드로 가면 의뢰는 성공이다.



▲회복을 잘 이용할 것

알렉: 저…;

루츠: 아저씨, 괜찮아?

텐가론: 형이라고 불러! …뭐 좋아. 후후후… 꽤 잘하잖아, 소년들. 좋아, 합격이다! 수정의 조각을 가지고 가.

알렉: 해냈다!

루츠: 좋아, 알렉! 빨리 길드로 갖고 가자!

알렉: 그래!

텐가론: 흣… 강해져라, 꿈많은 소년들이여.

알렉: 고마워요, 아저씨!



▲수정의 조각을 입수한 알렉



▲드디어 헌터가 되었다!



▲새로운 길드에 도착하면 벽보도 유심히 보기를…

텐가론: 형이라니까!!

길드원: 자아, 이제 헌터가 됐으니 즉시 일을 하는 게 어때? 길드에 들어온 의뢰는 여러 개 있다. 어떤 일이 있는지는 '의뢰를 받다(請け負う)'로 의뢰문을 볼 수 있으니까 그걸 읽어봐. 의뢰는 한 번에 3개까지 맡을 수 있어. 어느 일을 먼저 시작하든 상관없지만 바로 착수해야하는 일도 있으니까. 자, 하고 싶은 일을 선택해 맡으면 돼.

적 스테이터스 일람

슬라임	LV5/HP15/MP0/ATT26/DEF10
오우거	LV6/HP40/MP60/ATT34/DEF5
사이드 와인더	LV5/HP26/MP0/ATT26/DEF6
케이브 배트	LV2/HP15/MP0/ATT26/DEF5
텐가론	LV8/HP155/MP50/ATT35/DEF7

No.2 소중한 약초를 지켜 줘 (大切な薬草を守ってほしい)

① 의뢰를 받은 다음 길드에서 나오면 렌발의 집이 빨간 화살표로 표시된다. 그곳으로 이동하자.

[렌발의 집]

루츠: 실례합니다!

렌발: 너희들은?

알렉: 길드에서 의뢰를 받아 왔습니다. 알렉이라고 합니다.

렌발: 아! 그런가!

알렉: 당신이 렌발씨입니까?

렌발: 그래요, 제가 렌발입니다. 그리고 얘가 제 아들 코발입니다.

알렉: 안녕.

렌발: 이런, 코발!

코발: ……;

렌발: 죄송합니다. 대재해의 쇼크 때문인지, 겁많은 애가 되어버려서…;

알렉: …그렇습니까? 하지만 분명 좋아질 거예요.

루츠: 그래요. 나도 알렉도 괴로운 일이 있었지만, 지금은 이렇죠!

렌발: 그렇다면 좋지만…;

알렉: 괜찮을 겁니다.

루츠: 그래, 코발!

코발: ……;

알렉: 그런데 렌발 씨, 이번 일을 설명해 주시겠어요?

렌발: 제 직업은 약초감정사입니다.

루츠: 약초 감정사?

렌발: 간단히 말하자면 좋은 약초와 나쁜 약초를 구분하는 일이죠. 이처럼, 많은 약초를 집에서 조사하고 있습니다.

알렉: 그럼 이 상자 안은 모두 약초입니까?

렌발: 네, 조사가 끝나면 곧 운반하죠. 단, 이 약초가 있는 동안은 저도 집에서 나가지 않습니다. 그런데, 오늘 중요한 일이 있어서 나가야만 하거든요. 약초라는 해도, 이 정도 있다면 상당한 돈이 됩니다. 나쁜 일이 일어나지 않을까하고 걱정이 되어서…. 이 아이 혼자서 지키고 있으라고 할 수도 없고…. 그래서 길드에 의뢰한 겁니다.

코발: 아빠, 나, 함께 가고 싶어요…;

렌발: 코발, 아버지는 일이 있어. 알겠지?

코발: 하, 하지만…;

렌발: 괜찮아. 이 형은 길드에서 온 힘~쎈 헌터니까.

루츠: 게다가 이 몸도 있어. 몬스터가 와도 문제없어!

렌발: 만약 누가 찾아오더라도, 제가 돌아올 때까지는 결코 문을 열어주지 마세요. 잘 부탁드립니다.

알렉: 알겠습니다.

루츠: 맡겨두세요!

렌발: 그럼 전 이만.



▲약초 감정사, 렌발의 의뢰

루츠: 저 녀석 …코발, 정말 겁쟁이인 것 같아.

알렉: 분명 불안한 거야.

알렉: 코발, 걱정하지마.

루츠: 우리들에게 맡겨둬.

코발: ……;

루츠: 좋아! 내가 즐겁게 놀아주지!

알렉: 하지만 우리 일은 약초를 지키는 거야. 적당히 해.

루츠: 알고 있어! 자, 코발, 함께 놀자! 뭘 할까~.

코발: ……;

루츠: 뭐, 뭐야~!?

알렉: 쉿!

남자: 어이, 열어!

코발: 우와아아…;

알렉: 루츠, 코발을 부탁해!

루츠: 그래! 코발, 우리가 옆에 있어. 괜찮아, 괜찮아.

코발: ……;

남자: 있다는 거 알고 있어. 약속한 물건을 받으러 왔다!

알렉: 약속…?

루츠: 렌발씨가 문열지 말라고 했어.

알렉: 하지만 약속했다는데…;

루츠: 코발을 봐, 이렇게 무서워하고 있잖아.

알렉: … 그렇군.

남자: 이봐, 언제까지 기다리게 할 셈이야!

알렉: 누구시죠?

남자: 뭐야, 너야말로 누구냐?

알렉: 저는 렌발씨에게 집을 지켜달라고 부탁받은 사람입니다. 렌발씨는 지금 용무가 있어서 외출했습니다.

남자: 뭐라고! 그럼 렌발에게 들었겠지? 그 물건을 내게 넘겨.

알렉: 안됩니다.

남자: 난 약속했었어.

알렉: 여기에는, 많은 풀이 있어요. 제가 잘못해서 독초를 건네주면 큰일납니다.

남자: 도, 독초…?

알렉: 아직 감정하지 않은 풀도 많이 있다고 렌발씨가 그랬거든요. 만약 독초로 죽어도, 불평하지 않겠다면 드리겠어요. 죽으면 불평도 할 수 없겠지.

남자: …흐, 흥! 렌발에게 말해둬. 다음에 이런 일이 있으면 그냥 넘어가지 않을 거라구. 다음엔 반드시 물건을 받으러 오겠다.

루츠: …돌아갔나 본데.

알렉: 아, 이제 괜찮아. 안심해도 돼, 코발.

루츠: 봐, 내가 말한 대로지?

코발: 으, 응… 고마워, 형들.

루츠: 앗, 겨우 말했다! 그 상태로 기운 내. 우리들이 있으면 무서운 건 없어~! 응? 뭐야? 알렉, 무슨 소리 들리지 않았어?

알렉: 아, 들었어…;

루츠: 우왓, 나, 나왔다~!!

코발: 무, 무서워…;

알렉: 괜찮아, 물러나 있어.

코발: 으, 응…;

알렉: 루츠, 코발 좀.

루츠: 아, 그래…;

알렉: 저것이군.

생쥐: 찍! 찍찍! 찍?

루츠: 새, 생쥐~!?

코발: 아! 아빠의 약초가!

루츠: 그래! 쥐들이 갉아먹으면 사용할 수 없어!

알렉: 빨리 잡자고!

루츠: 좋아! 내게 맡겨 둬! 코발, 잘 보고 있어~! 아, 안돼… 못 잡겠어…; 제길~ 바보로 만들다니! …하지만 나, 이제 지쳤어…; 알렉, 부탁해~.

알렉: 그래, 해볼게!

루츠: 알렉, 생쥐는 3마리가 있어. 약초가 들어있는 상자 위를 돌며 달리니까 마지막에 쥐가 숨은 상자를 찾아내는 거야. 숨은 쥐를 잡을 때에는 상자 위에 ○버튼이야. 찬스는 전부 5회야. 그 사이에 쥐를 3마리 모두 잡아 줘! 그럼, 스타트다!

② 다음은 쥐를 잡는 미니 게임을 하는 것이다. 기회는 5번 있으며, 맨 마지막으로 고개를 내민 쥐가 있던 상자를 고르는 게임으로, 계속 지켜보면 어렵지 않게 찾을 수 있다. 만일을 위해서 세이브를 해두자.



▲마지막에 나타난 상자를 찾아서 버튼을 누르자

③ 클리어 후 렌발이 약초를 준다. 감사히 받도록.

알렉: ?

루츠: 아까 그 남자인가?

코발: …아빠?

렌발: 다녀왔다, 코발.

코발: 어서 오세요!

렌발: 무슨 일이니, 코발. 매우 즐거워 보이는데?

코발: 저기요, 헌터님들이…;

렌발: 하하하! 그랬군, 그랬어! 어쨌든 여러분들이 잘 해준 것 같군요. 게다가 이 애까지 이렇게 건강하게 말을 하다니…; 여러분들이 와줘서 정말로 다행입니다. 이건 특별히 답례로 드리죠.

알렉: 네?

렌발: 이렇게 좋아하는 코발을 본 것은, 대재해 이후엔 처음이니까…;

알렉: 고맙습니다.

No.3 헌터·제이에게 보급품을! (ハンター・ジェイに補給品を!)

① 부탁받은 물건 -「독예방의 열매(毒よけの實)」와 「모험자 베스트(冒險者のベスト)」- 을 가게에서 구입한 다음 루카에 강변(ルカエ川岸)에 있는 헌터 제이에게 주면 된다. 가게는 마을 우측 하단에 있다.



▲독예방의 열매와 모험자 베스트를 제이에게 전달해 달라는 의뢰



▲가게에서 구입하자



▲여기가 루카에 강변



▲전투가 끝나면 등장하는 제이

[미티오 길드]

길드원: 지명수배 몬스터를 전문으로 취급하는 헌터인 제이에게 보급품을 전달해 주었으면 한다. 「독예방의 열매(毒よけの實)」와 「모험자 베

PlayStation POWER 공략왕!

스트(冒険者のベスト)」이다. 이 마을에 있는 가게에서 구입하여, 제이에게 전달해주면 임무는 완료다.

알렉: 독예방의 열매와 모험자 베스트군요.

길드원: 만약, 네가 이미 갖고 있는 경우에는 그걸 주어도 상관없어. 단 아이템을 장비하고 있으면 건네줄 수 없어.

알렉: 알겠습니다.

루츠: 하지만 숍에서 산다면 그 아이템의 대금은 누가 지불하는 거지?

길드원: 너희들이다.

루츠: 에~.

길드원: 안심해라. 그 대금은 너희들에게 줄 거야. (120G를 받는다).

알렉: 만약 돈을 써버린다면 어떻게 하면 됩니까?

길드원: 다른 길드 의뢰를 맡아 보수를 얻던지, 아니면 몬스터를 쓰러뜨려도 돈은 손에 들어와.

루츠: 헤에, 그렇군.

길드원: 제이는 아마 키스카(キスカ湿原)나 루카에(ルカエ川岸)에 있어. 하지만 어디에 있는지는 모르니까 스스로 확인해.

알렉: 알겠습니다. 키스카나 루카에군요. 보급품을 준비하는 즉시 가보겠습니다.

② [루카에 강변]

루츠: 휴우, 깜짝 놀랐네.

알렉: 몬스터는 쓰러뜨렸는데… 제이씨는….

제이: 어이!

루츠: 아, 제이씨다!

제이: 왠지 시끄러워서 왔더니, 넌, 이전에 헌터가 된….

알렉: 네, 알렉이라고 합니다. 제이씨군요. 저희들, 의뢰받은 보급품을 전달하러 왔습니다.

제이: 아, 너희들이 이번 일을 맡아준 건가? 그래, 보급품은 갖고 왔겠지?

알렉: 네, 독예방의 열매와 모험자 베스트라면 여기에.

제이: 분명히 받았다. 고마워, 임무는 성공이다.

루츠: 해냈다~!

알렉: 하지만 힘든 일이군요. 보급품까지 받아서, 지명수배 몬스터를 쫓다니….

제이: 사람은, 우리 같은 지명수배 몬스터 전문 헌터에 대해서 현상금을 노리는 것처럼 말하는 사람도 있어. 분명 그만큼의 돈은 받지만, 하지만 돈만을 위해서라면 좀 더 다른 쉬운 일도 많이 있어. 실패해도 절대로 죽지 않는 그런 안전한 일이…. 하지만, 우리들은 목숨을 걸고 지명수배 몬스터를 쫓고 있다. 왜 그런지 아나?

알렉: …아뇨, 왜죠?

제이: 지명수배된 몬스터는 한 번은 반드시 인간에게 피해를 가한 놈이다. 즉, 그 몬스터 때문에 고통받거나 슬퍼한 사람들이 많이 있다는 뜻이지. 나는 그런 사람들의 마음에 조금이라도 힘을 주어야돼. 그렇게 생각해서 지명수배 몬스터를 계속 쫓고 있는 거야…. 그래서 이 일에 긍지를 갖고 있지….

루츠: 그럼 인간을 위해 일하고 있단 거네요. 현상금 벌이 같은 게 아니라.

알렉: 우리들도 지명수배 몬스터를 보면 모든 힘을 다해 싸우겠습니다.

제이: …이해해줘서 기쁘다. 게다가… 내게는 아무래도 찾아야만할 몬스터가 있어…. 슬슬 가야지. 그럼, 너희들도 힘내라. 또 만나자!

알렉: 우리들도 가자. 길드에 보고해야지.

No.4 우리집에 무서운 생물이…! (我が家に恐ろしい生き物が…!)

① 의뢰를 받으면 빈집에 화살표가 표시되므로 그쪽으로 가자.



▲의뢰인의 집은 바로 여기다



▲1층에는 의뢰인이 없는데…

[빈집]

루츠: 무서운 생물을 퇴치해달라니…. 하지만 이런 곳에서 몬스터가 나올까~?

알렉: 의뢰인인 니트씨는 어디 있지?

루츠: 무서워서 도망가버린 걸까.

알렉: 불러보자. 니트씨 계십니까?

니트: 네, 누구십니까?

루츠: 뭐야. 있잖아.

알렉: 저, 길드에서 온 헌터인 알렉이라고 합니다.

니트: 아, 다행이다. 계속 기다리고 있었습니다.

알렉: 죄송하지만, 내려와서 이야기를 해 주시지 않겠습니까?

니트: 그, 그건 안됩니다!

루츠: 엣, 왜요?

니트: 왜냐니…. 무서운 생물이 1층에 있으니까요. 여러분이 퇴치해주시지 않으면 1층에 내려갈 수 없어요.

알렉: 퇴치라니, 어디서 나오죠?

니트: 바닥에 뻥 뚫린 구멍 속에 녀석들이 숨어있어요.

루츠: 네?, 이, 이 구멍 안에 있다구요?

니트: 그렇습니다!

알렉: 어떤 생물입니까?

니트: 어둠 속에서 빛나는 새빨간 눈….

루츠: 앗!!

알렉: 설마, 지금….

니트: 날카롭고 파괴력 있는 송곳니.

루츠: 들었어?

알렉: 응. 조심해, 루츠.

니트: 눈으로도 쫓을 수 없는 날샌 움직임. 그 울음소리는 한 번 들으면, 결코 귓가에서 떠나지 않습니다. 아아… 생각하는 것만으로도 나는… 저는…!

알렉: 니트씨, 진정하세요!

루츠: 알렉, 이번 녀석은 상당히 강한 모양이야.

알렉: 그래도 우리들 손으로 무찌를 수밖에 없어.

루츠: 뭐지, 지금 것은?

생쥐: 찍찍찍….

알렉: 쥐인가?

니트: 힉~!! 그 울음소리는~!!

루츠: 혹시… 찍~.

니트: 까아악!!

루츠: 니트씨, 혹시, 그 무서운 생물이란 게… 쥐~?

니트: 그, 그 이름은… 말하지 마세요!!

루츠: 뭐야, 몬스터라고 생각했는데, 손해봤다.

알렉: 뭐, 상관없잖아. 의뢰는 의뢰야.

루츠: 그래, 즉시 처리하자고.

알렉: 그런데 어떻게 퇴치하지?

루츠: 구멍을 막아버리면 쥐도 나오지 못할 거 아니야?

알렉: 그래선 퇴치한 게 아니잖아?

루츠: 쥐만 안 나오면 된 거 아냐? 구멍을 막으면 되겠죠, 니트 씨!

니트: 녀석들이 나오지만 않는다면 아무래도 좋습니다!

루츠: 거봐.

알렉: 좋아. 그럼 구멍을 막자.

루츠: 내게 좋은 생각이 있어. 그 주위에 있는 상자를 움직여서 바닥의 구멍을 뚜껑처럼 막는 거야. 어때?

알렉: 아, 괜찮겠는데. 그러면 쥐들도 어쩔 수 없겠지.

루츠: 즉시 내가 해치우지. 영차…, 이 상자, 굉장히 무겁잖아! 이러면 한 번에 하나씩밖에 못 움직이겠다. 게다가 이 상자는 잡을 데도 없어. 그럼 밀수는 있어도 당기는 건 무리야. 그러니 뒤를 부탁할게, 알렉.

알렉: 헉···.

루츠: 알겠지, 쥐구멍은 전부 7개야. 그걸 전부 막으면, OK다.

알렉: 상자를 밀어서 구멍 위에 놓으면 되는 거지.

루츠: 그래. 다시 한 번 확인하자. 상자는 밀 수 있지만 당길 수는 없다. 한 번에 밀 수 있는 건 하나의 상자뿐. 알았지?

알렉: 그래.

루츠: 그럼 즉시 시작하자!



▲상자로 7개의 구멍을 모두 막자

② 쥐가 나오는 7개의 구멍을 상자로 막으면 된다. 실패해도 몇 번이고 다시 할 수 있으니 부담 갖지 말 것.

No.5 구함! 시험관 조수 (求む! 試験管の助手)

① 의뢰를 받으면 곧 출발한다. 자동으로 폭포의 동굴로 간다.



▲이번 의뢰는 수정의 공간에서



▲알렉들을 깔보는 소드맨들

[폭포의 동굴]

루츠: 아직 안왔네. 헌터 시험을 받는 녀석은~.

텐가론: 후후후, 그렇게 호들갑 떨 필요는 없어. 왔다! 알겠지, 쓸데없이 봐주면 안돼! 힘껏 싸우라고.

알렉: 네!

소드맨: 어라? 뭐냐, 너희들은?

소드맨 2: 알았다! 너희들도 수정을 갖고 가려는 거지!

루츠: ···어디서 들었던 대사인데?

알렉: 그때 루츠가 말했던 거야.

텐가론: 우리는 이 거대 수정 「정령의 꿈」의 지킴이! 헌터에 걸맞는 자에게만 수정의 조각을 줄 수 있다!

소드맨 2: 헤헤, 이런 게 지킴이라니!

소드맨: 웃기는데! 몬스터라면 모를까, 이런 약해 보이는 녀석들이라니~.

아프렌티스 2: 정말 웃기는군. 하하하하, 낙승이야!

아프렌티스: 헌터가 되는 게 이렇게 쉽다니.

소드맨: 어이, 거기 비켜. 방해가 된다고!

텐가론: 기다려. 이 거대수정은 모두가 힘을 합쳐 대재해로 상처받은 세계를 부흥시키자는 의지의 심벌···.

알렉: 그럴 마음이 없는 자에게 건네줄 순 없어!

텐가론: 그렇긴 하지만, 내 대사를 가로채지마!

소드맨: 세계의 부흥? 우리들이 알 바 아니야!

아프렌티스: 적당히 의뢰를 맡아 보수를 받으면 되는 거야.

텐가론: ···헌터의 프라이드를 걸고 이 녀석들은 합격시킬 순 없어. 그렇지, 소년들!

알렉: 물론입니다! 이런 녀석들은 헌터가 될 수 없어요!

루츠: 혼을 내주자고!

텐가론: 그래. 그렇게까지 나온다면 소년들, 둘이서 싸우도록 해.

알렉: ···네?

텐가론: 자, 진짜 헌터의 실력을 보여주마!

아프렌티스 2: 뭐라고 하는 거야. 각오해라!

알렉: 간다, 루츠!

루츠: 으샤!

② 그리고 바로 배틀이 시작된다. (소드맨×2, 아프렌티스×2) 아프렌티스는 범위 마법을 사용하니 아군은 뭉쳐서 다니지 말 것.



▲마법에 당하지 않도록 흩어지자

적 스테이터스

소드맨	LV7/HP30/MP20/ATT37/DEF7
아프렌티스	LV7/HP15/MP140/ATT23/DEF5

소드맨: 헤헤··· 젠장···.

소드맨 2: 이걸로 내 맘대로 생활을 할 수 있다고 생각했는데···.

텐가론: 그런 마음으로 헌터를 할 생각이었나!? 형편없군! 근성을 뜯어고치고 새로운 생활을 하는 게 좋을 거다! ···요즘에는 헌터라는 직업을 간단하게 생각하는 녀석들이 많아졌어. 분명, 훌륭한 실력은 헌터에게 필요하다. 하지만 그것만으로는 부족해. 더욱 중요한 건 마음가짐이다!

루츠: 그건 그렇지만 싸운 건 우리들이잖아···.

텐가론: 타인을 생각하는 마음, 굳이 헌터라는 엄격한 직업을 지망하는 의지. 그런 게 없는 녀석들에게는 죽어도 수정의 조각을 건네줄 수 없어!

알렉: 그렇지만··· 싸운 건 저희들이에요.

텐가론: 이걸로 이번 임무는 무사히 종료! 소년 헌터들이여, 수고했다!

루츠: 뭐, 괜찮겠지.

알렉: 아, 임무는 성공이다!

No.6 바다를 건너서 몬스터의 알을 쫓아라 (海を渡ってモンスターの卵を追え!)

①이티오 여관으로 가서 주인과 대화한다.



▲먼저 여관 주인에게 사정을 들어보자

[이티오 여관]

알렉: 길드에서 의뢰를 받아 왔습니다. 헌터인 알렉입니다.

여관주인: 아, 와주셨군요. 다행입니다. 부탁합니다. 이대로라면 여관의 신용이 뚝 떨어집니다~.

알렉: 자세히 가르쳐주세요.

여관주인: 사실은 배에 보낼 짐이 바뀌어서 손님에게 드렸습니다. 그런데 거기에 몬스터의 알이 들어 있었어요~!

알렉: 몬스터의 알이라구요···?

여관주인: 언제 알이 부화할지도 모르고, 만약 위험한 몬스터라면··· 아아아, 손님을 볼 면목이 없어~!

알렉: 어쨌든 진정하세요. ···그런데, 그 손님이란 분은?

여관주인: 여행중인 음악가입니다. 이런 느낌이죠.

알렉: 알겠습니다.

여관주인: 그 음악가 손님은 포레스터몰로 간다고 했습니다. 여기서 북쪽에 있는 대륙입니다. 하지

만, 포레스터몰 어디에 있는지는 모르겠습니다….

알렉: 어떻게든 노력해서 찾아보겠습니다.

여관주인: 부탁드립니다. 포레스터몰로 건너갈 방법은 확보해두었습니다. 이 마을의 항구에 와있는 화물선에 얘기를 해두었으니 선원에게 이유를 말하면 태워줄 겁니다.

알렉: 그럼 곧….

여관주인: 아, 잊을 뻔했다. 이거, 음악가 손님의 화물입니다. 건네주세요.

알렉: 그럼 회수한 알은 어떻게 합니까?

여관주인: 네, 포레스터몰의 리노(リノ)란 항구마을에 몬스터 협회(モンスター協會)가 있습니다. 거기에 맡겨주세요.

알렉: 몬스터 협회라는 것은…?

여관주인: 네, 뭐든지 몬스터와 관련된 일을 여러가지 연구하고 있는 곳이라던데, 원래 알은 거기에 보낼 예정이었습니다. 길드 사람이 몬스터 협회라면, 우선 맡아줄 거라고 해서….

알렉: 알겠습니다. 리노의 몬스터 협회에 보내겠습니다. 맡겨주세요!

여관주인: 이티오 항구는 마을 안에서 갈 수 있습니다. 한시라도 빨리 출발해 주세요. 어쨌든 잘 부탁드립니다~.



▲선장을 데리고 와야 출발한단다

② 이티오 마을의 남서쪽에서 항구로 간다.

[이티오 항구]


▲노래를 부르고 있는 상테

선원: 아, 너희들인가. 포레스터몰로 건너가고 싶다는 사람이, 여관 주인인 바퍼스에게 얘기는 들었다.

루츠: 그럼, 배에 탈 수 있겠지! 빨리 빨리 출발해요!

선원: 그게 그렇게는 안되는데.

알렉: 엣, 무슨 뜻입니까?

선원: 아니, 사실은 말야, 우리 선장이 마을에 가더니 돌아오지 않아서 말야. 또, 술집에 들어가 술에 푹 빠져있겠지만…. 너희들, 미안하지만 우리 선장 좀 데리고 와주지 않겠어? 이 쪽은 선장이 오는 즉시 금방 출발할 수 있도록 해놓을 테니까 말야.

알렉: 알겠습니다.

③ 이티오의 주점으로 간다.

[이티오 주점]

상테: 정말 감사합니다.

남자 1: 좋아!

남자 2: 상테씨!

아가씨: 그녀의 노래는, 언제 들어도 황홀해.

남자 3: 최고다~!

상테: 여러분, 또 와주세요. 술을 마시려는 분은 언제나 천천히 쉬었다 가세요.

남자: 아, 몇 번을 들어도 상테씨의 노래는 굉장합니다. 대재해로 상처받은 우리들의 마음을 치료해줍니다.

남자: 그래~! 상테씨는 굉장해~~!!

남자: 아무래도 당신을 스카우트하고 싶어. 다시 한 번 부탁드립니다. 다른 섬의 사람들에게도 당신의 노래를 들려주시지 않겠습니까? …모두들 얼마나 기뻐할지….

상테: 그렇게 말씀해 주시는 것은 기쁘지만, 제게는 이 가게가 있어요. 이티오 사람들의 안식의 장소로, 이 가게를 더욱 훌륭하게 만들고 싶어요. 그래서 지금은 여기를 떠날 수 없어요.

남자: 그렇습니까…. 그럼 다른 가수는 모르십니까? 어느 곳이든 가수가 부족합니다.

상테: 죄송해요. 집히는 데가 없네요. 하지만 시간이 있을 때 저도 찾아보죠. 좋은 사람이 있으면 알려드리겠습니다.

남자: 꼭 부탁드립니다. 상테씨.

상테: 네, 어머, 무슨 용무라도?

루츠: 우와, 가까이서 보니 정말 예쁘다~.

알렉: 저, 우리들은 사람을 찾고 있습니다. …선장님인데요.

상테: 선장이라면 저 쪽에 있어요.

루츠: 아, 저 사람이!

알렉: 알겠습니다. 고맙습니다. 선장님이시죠. 빨리 배를 출발시켜 주셨으면 하는데요….

선장: 오옷? 벌써 시간이!? 상테씨를 보다가, 시간이 지나는 걸 깜빡했다. …이러면 안되는데! 상테씨, 에델 섬에 올 때는 꼭 들릴게요!

상테: 조심하세요.

루츠: 자, 우리들도 가야지.

상테: 너희들도 배에 타니?

알렉: 네, 헌터 일로 포레스터몰까지 갑니다.

상테: 와아, 바다를 건너서… 그거 굉장하네. 나도 옛날엔 동료들과 여러 곳을 여행했었지. 위험한 일도 있겠지만, 힘내.

알렉: 네, 고맙습니다.

상테: 아, 그러고 보니 아직 너희들의 이름을 모르네.

알렉: 전 알렉이라고 합니다.

루츠: 전 루츠! 누나 이름은 상테죠. 벌써 외웠어요!

상테: 후후후, 그럼 둘 다 조심해서 다녀와.

알렉: 네!



④ 한번 더 항구로 간다.

선원: 아, 수고했어. 선장님은 겨우 돌아왔다. 이제 출발 준비는 다 됐어. 단 배를 탄 뒤 돌아올 수는 없어. 그 쪽 준비는 됐나?



알렉: 네, 괜찮습니다!

선장: 좋아, 포레스터몰을 향해 출발한다~!!

선원: 네, 선장님! 엔진 확인! 출항준비, 좋아! 닻을 올려라!

알렉: 드디어 우리들도 바다를 건너는 거야!

루츠: 굉장해, 가슴이 두근거려~!





▲배를 타고 바다를 건너는 루츠와 알렉

⑤ 항구에서 리노 마을로 간다.

⑥ 리노에 도착하면 여관 2층, 오른쪽 방에 있는 포코와 대화한다.

[여관2층, 오른쪽 방]

알렉: 아, 저 트렁크다!

루츠: 겨우 찾았어!

포코: 뭐, 뭐야, 너희들은?

알렉: 이티오 마을에서 온 음악가입니까? 우리들은 그 여관의 주인에게 부탁 받아서….

루츠: 설명은 나중에! 잠깐 트렁크 속 좀 보여줘요!

포코: 에? 으, 응….



▲포코와의 만남

몬스터 새끼: 피이이이!!

포코: 앗!

루츠: 모, 몬스터다!

몬스터 새끼: 쿠삐, 쿠삐삐삐, 피?

알렉: 어라? …위험한 몬스터?

루츠: …로는 안 보이는데.

몬스터 새끼: 비? 피? 피피!

알렉: 우왓!

루츠: 아, 이 녀석 알렉을 부모라고 생각하는 모양이야. 분명히, 봐, 부화한 새끼는 처음에 본 걸 부모라고 생각한다고.

포코: 어떻게 몬스터가 내 트렁크에?

알렉: 이티오 여관에서 잘못해서 다른 짐을 건네 줘 버렸다고 합니다.

루츠: 이 쪽이 진짜 트렁크예요.

포코: 응, 확실히 내 트렁크다. 아, 몰랐었어. 아하하하하.

루츠: 이런 사람이 있으니까 알렉같은 헌터의 일이 늘어나는 거라구.

포코: 그래, 너, 헌터라 그랬지.

알렉: 네, 몬스터의 알을 회수해 트렁크를 교환하라는 일로 왔습니다.

포코: 그렇다면 이 몬스터는 너희들이 데리고 가주는 거겠지?

알렉: 네…?

포코: 그럼 잘 부탁해!

알렉: 잘 부탁한다고 해도, 아니, 그….

몬스터 새끼: 피, 피!

포코: 그럼 노력하는 너희들에게 격려의 나팔이다! (HP의 최대포인트가 5 상승한다.) 그럼 나는 출발한다! 또 만나자고!

루츠: 몬스터 협회에 보내주기로 했다는 건 알인데, 이 녀석도 괜찮을까?

알렉: 부화해버린 건 어쩔 수 없잖아. 일단 몬스터 협회에 가보자.

루츠: …알렉, 네가 상당히 마음에 들었나봐.

알렉: 곤란하군… 빨리 데리고 가자.



▲세상이 신기한 듯…



▲테오는 몬스터 카드에 대해 강의를 한다

[마을거리]

루츠: 이런, 얌전하게 있어!

테오: 아, 그거 몬스터?! 몬스터네요, 이거!

알렉: 그래, 지금 몬스터 협회에 데리고 가려던 참이야.

테오: 정말입니까~!? 그럼 나도 갈래요! 이런 몬스터, 지금까지 본 적이 없어요.

루츠: 예, 진귀한 거야, 이 녀석?

테오: 네, 카드로 되어있는 것도 본 적이 없는 걸요.

알렉: 카드?

테오: 몬스터 카드를 모르세요?

루츠: 몰라, 뭐야, 그게? 새로운 아이템인가~?

테오: 카딧슈란 특별한 힘을 갖고 있는 사람이라면, 몬스터를 카드에 봉인시킬 수 있어요. 그걸 몬스터 카드라고 불러요.

알렉: …그런 게 가능해?

테오: 네, 카딧슈의 능력을 가진 사람을, 카디스트라고 합니다.

루츠: 헤에, 카디스트라… 만난 적은 없는데, 그런 굉장한 사람은.

테오: 그럴 거예요, 굉장히 수가 적은 모양이니까. 하지만 우리 엄마는 그 카디스트였어요.

알렉: …였다니…?

테오: 그것이… 음, 됐어요. 그것보다, 빨리 몬스터 협회로 가요. 아, 난, 테오라고 해요.

알렉: 난 헌터인 알렉.

루츠: 나는 루츠, 함께 에델 섬에서 왔어.

테오: 와, 굉장해! 형들 정도의 나이에도, 헌터가 되어 바다를 건널 수 있구나~.

루츠: 응~.

테오: 좋~아, 꼭 나도 카디스트가 될 거야!

알렉: 알았으니까 테오, 빨리 몬스터 협회로 가자.

테오: 아, 그랬죠. 그럼 이 쪽이니까, 따라오세요. 여기가 몬스터 협회예요. 자, 들어가죠.

⑦ 여관에서 오른쪽에 있는 몬스터 협회로 간다.



▲이곳에서 몬스터 새끼를 떠 넘겨라

[몬스터 협회]

테오: 국장님! 손님입니다.

알렉: 전 헌터인 알렉이라고 합니다.

몬스터 새끼: 큐피-! 피핏?

국장: 어? 너희들이 데려온 것은…?

알렉: 네, 저희들, 헌터 일로 이티오에서 몬스터의 알을….

국장: 그래, 길드에서 얘기는 들었어. 하지만… 설마, 그 몬스터….

루츠: 에헤헤…. 부화했어요~ 이것이.

알렉: 맡아줄… 건가요?

국장: 음. 알이라고 들어서, 일단 맡는 걸 OK했었는데, 어떻게 처리할 지를 생각할 시간이 있을 것 같았으니까. 그것이 설마, 벌써 부화해버리다니…. 몬스터 협회라는 건, 살아있는 몬스터는 취급하지 않거든.

루츠: 네!? 그럼 안 되나요~?

국장: 원래 몬스터 협회는, 카드가 된 몬스터를 연구하는 곳이야.

알렉: 몬스터 카드…. 아까 테오가 말했어.

국장: 카드화시킬 수 있다면, 몬스터의 생태를 매우 연구하기가 쉬워지거든. 우리 몬스터 협회는 인간과 몬스터의 새로운 관계를 찾으려는 목적으로 활동하고 있어.

알렉: 그렇습니까?

국장: 그래. 몬스터 협회는 세계각지에 있어. 카드는 운반하거나 교환할 수 있지. 그래서 세계 속에 퍼지게 되었지.

테오: 게다가 카드에는 그 몬스터가 가진 힘이 그대로 봉인되어 있어요. 그래서, 카디스트가 싸울 때 적을 향해 사용하면, 그 힘이 폭발해서 큰 데미지를 입힐 수 있죠. 그것을 어택 카드라고 합니다. 카디스트의 힘에서 가장 대단한 게 그것이죠.

루츠: 그거 정말 대단한데~!

몬스터 새끼: 쿠피쿠피쿠피.

루츠: 아, 그래. 그러면 이 녀석도 카드화하면 되겠네!

병아리: 쿠핏! 쿠피피피핏!!

국장: 유감이지만 이 포레스터몰에서 카드화할 힘을 지닌 자는 지금 없어. 여기 있던 테오의 모친이, 그 힘을 지니고 있었는데….

테오: 그래서, 내가 카디스트가 되어 카딧슈를 쓸 거예요!

국장: 몇 번을 말해야 알겠니. 안된다고 했잖아. 테오에겐 아직 무리야.

테오: 그렇지 않아요! 이 형들도 바다를 건너 여기까지 왔어요. 저도 카디스트가 될 수 있다구요! 대지의 상적(大地の傷跡)에 보내주세요!

국장: 안돼, 테오. 그 곳은 너무 위험해. 게다가, 만약 카디스트가 되었다고 해도, 어머니와 같은 일을 당하면 어떻게 하려고.

테오: 하지만, 전 엄마를 대신하고 싶어요! 국장님이 반대해도, 반드시 카디스트가 될 테니까!

협회원: 이런, 테오! 기다려!

협회원 2: 국장님, 제가 데려오겠습니다!

국장: 내버려 둬. 늘 그러니까. 도중에 무서워서 금방 돌아올 게야.

알렉: 저… 그래서 이 몬스터는….

국장: 그래. 미안하네. 뭐, 길드에서 부탁받은 것도 있으니 여기서 맡기로 하지.

알렉: 부탁드립니다.

몬스터 새끼: 큐피?

루츠: 후~ 살았네, 알렉.

알렉: 그래. 이것으로 이번 의뢰도 끝났어.

루츠: 그런데 국장님, 아까 테오가 말했지만, 카디스트가 되는 장소가 있어요?

알렉: 확실히 대지의 상적이라던가….

국장: 그래. 대재해로 인해 크게 갈라진 지역을 그렇게 부르지. 그 안에 신전같은 것이 발견되었어. 조사하러 갔던 테오의 모친이, 거기서 카디스트의 힘을 지니고 돌아왔지.

테오: 헤에~ 이상한 이야기네….

국장: 그녀는 대재해 전부터 몬스터 연구를 하고 있었지. 카디스트가 되고나서는 점점 더 연구에 몰두하게 되어 포레스터몰의 몬스터를 카드화하려 했지. 그런데… 그녀는 얼마 전에 갑자기 행방불명됐었어.

알렉: 네? 행방불명…?

국장: 그래. 길드에 의뢰해서, 포레스터몰 안을 찾아 봤지만 발견하지 못해서…. 카드화를 하려다, 역으로 몬스터에게 당한 게 아닐까하는 결론에 도달했지.

협회원: 하지만, 그녀가 사라지기 며칠 전에, 테오 모자의 일을 묻고 다니던 하얀 옷을 입은 수상한 사람들이 있었답니다.

협회원 2: 네. 그래서 뭔가 사건에 휘말렸을 가능성도 있지 않을까 하는데….

알렉: 그런 일이 있었군요….

국장: 너희들.

알렉: 네?

국장: 너희들에게 부탁이 있다.

알렉: 뭔데요?

국장: 더 이상 테오와 만나지 않았으면 하는데.

루츠: 네~? 어째서~?

국장: 그 나이에 헌터가 되어 바다를 건너온 너희들은 훌륭하다고 생각해. 하지만 테오는 아직 어린애야. 너희들과 있으면, 자신도 카디스트가 될 수 있다고 생각할 거야.

알렉: …….

국장: 미안한 얘기지만, 부탁하네.

협회원: 테오의 아버지는 대재해로 죽었어요. 그래서 국장님은 혼자 남은 테오를 손자처럼 생각하고 있습니다. 나쁘게 생각하지 마세요.

알렉: 네, 알겠습니다. 그럼 저희들은 이만. (몬스터 새끼를 맡기는 알렉)

루츠: 안녕~, 귀여워해 주세요!

새끼 몬스터: 쿠피쿠피~!

협회원 2: 걱정하지 말아요. 이 애는 잘 돌볼 테니까.

알렉: 자, 일은 성공이니 길드에 보고하러 가자.

루츠: 좋아~!

No.7 카드를 좋아하는 남자아이를 데리고 와줘! (カード好きの男の子を連れ帰って!)

[리노 길드]

아가씨: 맡아주신 거죠. 고맙습니다!!

알렉: 그런데 대지의 상적이란 곳은 어디에 있죠?

아가씨: 마을을 나와서 북쪽으로 가면 코레리아 가도(コレリア街道)가 있습니다. 거길 빠져나와 베르니카 마을(ベルニカ村)을 지나고, 좀 더 가면 거대하게 땅이 갈라진 부분이 보입니다. 거기가 대지의 상적입니다.

루츠: 좋아! 코레리아 가도에서 쭉 앞으로 가면 되는군.

알렉: 반드시 두 사람을 데리고 돌아올게요. 맡겨주세요.

여자: 아아, 다행이다. 즉시 몬스터 협회의 모두에게 알리러 갈게요. 그럼 헌터씨, 잘 부탁드립니다!



▲의뢰를 부탁한 아가씨

① 마을 바깥으로 나가서 북쪽에 있는 코레리아 가도(コレリア街道)에 들어간다.

② [코레리아 가도]

코레리아 가도에서 전투에 들어간다. 록은 아군을 중력 상태로 만드는 상태 이상 공격을 가해 온다(배틀: 록×4).



▲록의 중력 공격은 주의할 것

알렉: 후… 이겼어, 루츠!

루츠: 에에에~ 뭐야, 저건~!?

알렉: 이렇게 금방 또 몰려오다니…!?

루츠: 마치 유혹하는 것 같잖아! 우리에겐 먹이 같은 건 없다구~.

알렉: …우리 자신이 먹이일지도.

루츠: 잠자코 먹힐 것 같아!!

알렉: 자, 가자!

사론: 잠깐 기다려, 너희들.



▲대단한 볼륨감을 느끼게 하는 사론 (ㅅX인가?)

사론: 여긴 내게 맡겨. 한번에 끝내버릴 테니까. 너희들은 보고만 있어.

알렉: 굉장해…! 어떻게 몬스터가?

루츠: 이 기계죠! 어떻게? 어떻게!? 뭐죠?

사론: 너희들을 위험에 빠뜨리게 해서 미안해.

알렉: ??

사론: 지금 것은 몬스터의 행동을 제어하는 기계야. 일시적으로 여기서 몬스터를 모아서 그 사이에 이 주위의 조사를 마치려던 참이었어. 그래서 사람이 있는지 확인할 생각이었는데….

루츠: 굉장해~! 몬스터를 쫓아버릴 수도 있다니~.

사론: 그래.

알렉: 당신은 대체…?

사론: 나는 사론. 아카데미의 과학자야.

루츠: 아카데미? 뭐죠, 그게?

사론: 과학의 힘으로 지금의 이 상처입은 세계를 한번에 부흥시키기 위한 연구를 하고 있는 조직이지. 우리들의 계획이 잘 되면, 곧 옛날의, 아니 그 이상의 풍족한 삶을 사람들에게 줄 수 있어. 너희들이 아까 본 기계도 많이 만들 수 있게 되지.

루츠: 굉장해~ 과학의 힘인가~.

알렉: 아카데미인가…. 과학자의 길드같은 것인가…?

사론: 그럼, 나는 좀더 이 주위를 조사해야되니까. 너희들도 조심해서 가. 그럼.

루츠: 우와, 멋있어~! 게다가 미~인!

알렉: 이봐, 루츠, 꾸물댈 틈이 없어. 빨리 테오와 국장님이 있는 곳에 가야지.

루츠: 그래! 이 틈에 여길 지나가자.

알렉: 아. 대지의 상처는 아직 더 앞에 있으니까. 서두르자!

③ 코레리아 가도 북쪽에 있는 대지의 상적(大地の傷跡)으로 간다.

④ 신단 안으로 들어가는 알렉.



▲이곳이 대지의 상적

[신단안]



▲테오는 카디스트의 힘을 얻을 것인가

알렉: 매우 오래된 것 같은 신단인데….

테오: 어? 뭐지, 이 모양은…? 왠지 몬스터의… 역시 어머니는 여기서 카디스트의 힘을 받았어!

루츠: 흠… 어떻게 그 힘을 얻었지?

테오: …어머니는, 여기서 누군가를 만났다고….

루츠: 아무도 없잖아.

테오: 응….

루츠: 할 수 없군.

테오: 나도 카디스트의 힘을 쓰고 싶어요! 누구 없어요!?

??: 날 부르는 게 누구지?

루츠: !?

알렉: 뭐지, 지금 그 소리는…?

테오: 전 테오라고 합니다. 카디스트가 되고 싶습니다! 부탁드립니다!!

??: 카디스트의 힘을 바라는 사람은 지금까지도 있었지. 하지만 아무에게도 건네주진 않았어.

테오: 어떻게 하면….

??: 이 그림은 몬스터 카드와 같은 모양이야. 정말 카디스트의 힘을 사용하고 싶다면, 우선 이것을 원래대로 해봐.

테오: 앗. 좋아, 해보겠어!



▲끝 부분을 잘 이용할 것

⑤ 미니 게임으로 들어가게 된다. 1~16까지의 숫자를 배열하여 그림을 완성시키는 게임이다. 요령은 가장 끝에 가서 버튼을 누르면 그림 2개만 회전한다는 것을 머리 속에 새겨 넣자. 그리고 R1을 누르면 숫자가 그림에 새겨지기 때문에 보다 수월하게 맞출 수 있다.

??: 정말 잘했어~.

테오: 이것으로 카디스트의 힘을 받을 수 있나요?

??: 그게….

알렉: !!

루츠: 뭐야, 여자애잖아.

놀: 나는 놀. 넌 테오였지.

테오: 네.

놀: 테오는 몬스터 카드가 좋아?

테오: 무지 좋아해요! 엄마는 카디스트의 힘을 받았으니까, 많은 몬스터를 카드로 만들었어요. 그리고 저는 쭉 그걸 봐왔죠. 게다가, 엄마는 여러 종류의 몬스터를 카드화해서, 세상에 도움이 될 거라고 말했어요. 저도 같아요!

놀: 그래… 좋아. 테오가 그렇게까지 생각하고 있다면 카디스트의 힘을 줄게.

테오: 정말입니까!? 고맙습니다!! 와아…!

놀: 이것으로 너도 카디스트가 된 거야. 먼 옛날에는 직접 몬스터를 조작하는 술(術)같은 것도 있었지만… 지금은 이제 거의 사라져버려서…. 하지만 몬스터의 힘을 카드에 봉인하는 카딧슈와 그것을 전투에서 활용하는 어택 카드의 술만은 남아있지.

테오: 그것만으로도 대단해요. 카디스트의 힘이란.

루츠: 저기, 나한테도 카디스트의 힘, 줄래~! 아까의 그림 맞추기 해볼 테니까.

놀: 너도 몬스터 카드가 좋아?

루츠: 아니, 전혀.

놀: ……설사 그림 맞추기를 성공한다고 해도 넌 절대 안돼!

루츠: 엣, 왜 그래~.

놀: 내가 괜찮다고 생각한 사람이 아니면 카디스트의 힘은 전수해주지 않아. 그 그림 맞추기는 테오의 열성을 알고 싶었기에 해보라고 한 것 뿐이야.

루츠: 뭐야, 그랬던 거야.

놀: 그럼, 나는 슬슬 돌아가야 되지만… 알겠지? 테오, 중요한 것은 무엇을 위해 카드를 사용하느냐는 거야. 왜냐하면 그것은 몬스터의 힘을 빌리는 거니까.

테오: ? …네.

놀: 하지만 테오라면 괜찮을 거야. 카디스트의 힘, 소중히 사용해.

알렉: 잘됐다, 테오. 바라던 게 이루어져서.

테오: 네, 고맙습니다. 알렉씨와 루츠씨 덕분이에요!

알렉: 자, 빨리 국장님이 계신 곳으로 돌아가자.

걱정하고 계실 거야.
테오: 네.

⑤ 소장이 있는 곳으로 가면 전투가 벌어진다. 시험삼아 테오의 카딧슈를 사용하여 마화를 카드로 만들어 보자. 카딧슈도 뒤에서 사용하면 확률이 오른다. 또한 몬스터의 HP가 낮을수록 또한 오른다. 배틀(마화×4).



▲위험에 빠진 국장

적 스테이터스

록	LV7/HP28/MP32/ATT38/DEF7
마화	LV6/HP33/MP30/ATT28/DEF6

테오: 괜찮으세요, 국장님!
국장: 아, 걱정은 됐다. 덕분에 살았어.
테오: 죄송해요. 제가 말을 듣지 않고, 혼자서 이런 데까지 와서…. 하지만… 저, 카디스트의 힘을 얻었어요.
국장: 그렇구나. …테오도 결국 어머니처럼 카디스트가 되었군….
알렉: 두 사람 다 여긴 위험해요. 어쨌든 몬스터 협회로 돌아가죠.

No.8 리노의 헌터 총동원, 대작전! (リノのハンター總動員, 大作戰!)

① 자동으로 코레리아 가도로 간다.



▲다수의 헌터가 모여있는 코레리아

여자헌터: 이봐! 의뢰를 맡은 헌터를 데려왔어.
테오: 와아! 여기 있는 사람들이 다 헌터예요?
루츠: 왠지 긴장돼~!
테오: 그렇군요.
아우라: 이것으로 작전에 참가하는 헌터가 전부 모



▲의뢰 장소로 이동한 알렉들

인 것 같군요.
여자헌터: 네, 헌터 · 아우라.
아우라: 너희들, 할 일에 대해 들었니?
알렉: 아뇨, 아직입니다.
아우라: 그래? 그럼 지금부터 설명하겠습니다. 제가 이번 일의 마스터를 맡은 헌터 · 아우라입니다. 이번 일은 제 지휘에 따라주세요. 잘 부탁합니다.
알렉: 네, 잘 부탁드립니다.
아우라: 응, 잘 부탁해. 이번 일은 이 코레리아 가도에 모여든 몬스터를 퇴치하는 겁니다. 적어도 50마리 이상의 몬스터가 확인됐다는 보고가 들어와 있습니다.
테오: 50마리 이상!? 몬스터가 그렇게나!
아우라: 이 가도에 몬스터가 모여있는 이유는 알 수 없습니다. 그 원인조사와 몬스터 퇴치는 우리 베테랑 헌터가 합니다. 신참인 당신은 여기, 즉 가도의 입구에서, 우리들이 놓친 몬스터를 발견하면 즉시 처치해주세요. 알겠죠?
알렉: 알았습니다.
남자헌터: 헌터 아우라, 슬슬 시간이 됐습니다.
아우라: 그래요. 그럼 출발하죠. 너희들은 여길 부탁해.
루츠: 에, 우리들만 여기 남는다고? 왠지 집보는 사람같군.
아우라: 무슨 소릴하는 거야? 너희들은 최후 방위 라인이야.
루츠: 최, 최후… 방위 라인?
아우라: 그래, 즉, 마지막 요새야. 너희들이 지면 끝이야. 제일 중요한 임무지.
루츠: 역~시! 이건 중요한 일이야!!
아우라: 알겠어? 그럼 잘 부탁해.
루츠: 좋아요. 이 루츠에게 맡겨주세요.
아우라: 그럼 우리들은 몬스터를 퇴치하러 출발하죠.
여자헌터: 알겠습니다!
남자헌터: 핫핫하, 잘도 말하는군…. 알겠냐, 너희들. 쥐새끼 1마리라도 통과시키면 안돼.
알렉: 알겠습니다.
루츠: 아우라씨라고… 멋지다.
테오: 루, 루츠씨…?
알렉: 이봐, 루츠….
루츠: 엣?

알렉: 너, 어딜 가려는 거야?
루츠: 아니, 그…저…그래서, 즉…우리들도 열심히 하자구!
테오: 네!
알렉: 그래!
테오: 하지만… 이 주위에 몬스터가 모여있다니…. 왠지 두근거려요. 우리들만으로 괜찮을까.
루츠: 헤헷, 그런 건 언제라도 오라고 해! 내 실력을 보여주지!

② 따분한 기다림 속에 후쿠로리스 한 마리만 나오는 전투가 벌어진다. 배틀(후쿠로리스×1).


▲너 · 무 · 한 · 다

③ 그 후 따분한 기다림 속에 두 번째 배틀이 벌어진다. 와일드 독의 공격력은 매우 강하므로 회복에 많은 신경을 써야 한다.
배틀: 와일드 독×2, 바이퍼×2

알렉: 이겼다!
아우라: 너희들, 괜찮아?
알렉: 괜찮습니다.
루츠: 그보다 저희들, 몬스터를 잔뜩 해치웠어요!
아우라: …… 어째서…? 여기는 몬스터가 그렇게 많이 오지 않을텐데?
루츠: 헤헤, 제가 이리로 유인했거든요.
아우라: 난 그런 일 지시한 적 없는데.
루츠: 그러나… 도망쳐온 몬스터 따윈 약해서 상대도 안 돼요!
아우라: 너, 바보 같은 소리하지마!
루츠: 에? 저, 난….
아우라: 왜 담당구역을 벗어났지? 도망쳐오는 몬스터를 찾아내는 것도 중요한 임무 중 하나야!
루츠: 그건 그렇지만… 난 아우라씨를 돕고 싶어서….
아우라: 그래서 멋대로 행동한 거야? 잘 했다고 생각해? 우리들은 작전에 따라 움직이고 있어. 한 사람이 멋대로 움직이기 때문에 전원이 핀치에 몰릴 때도 있다구. 알았어?
루츠: …….
알렉: 죄송합니다! 제가 확실히 붙잡지 않아서….
루츠: 아, 아니에요! 제가 멋대로… 알렉은 잘못 없어요. 죄, 죄송합니다!
아우라: 그것과 네가 시시하다고 했던 일인데….

루츠: 네….

아우라: 도망쳐온 약한 몬스터니까 너희들이라면 쉽게 퇴치할 수 있겠지. 하지만! 싸울 수 없는 사람들에게 있어선 역시 위험한 몬스터야.

루츠: 앗!!

알렉: …….

아우라: 루츠, 네가 지금부터라도 알렉의 동료로서 길드의 일에 관여할 생각이라면 헌터가 아닌 보통 사람들에 대해서도 생각해봐. 알겠지?

루츠: 네.

남자헌터: 헌터 · 아우라. 이 녀석들이 쓰러뜨린 몬스터를 끝으로 확인된 몬스터는 전부 퇴치했습니다.

아우라: 그렇다면… 이것으로 종료군.

남자헌터: 너희들, 잘 해냈어. 다음부터는 이쪽 일과 바꿔서 하고 싶을 정도야.

아우라: 그래. 너희들도 수고했어.

알렉: 고맙습니다.

남자헌터: 그럼, 또 길드에서 보자.

아우라: 너희들도 건강해야 돼.

루츠: 저, 저기… 아우라씨는 어디로.

아우라: 난 아직 일이 남아있어.

루츠: 엣! 일이라니?

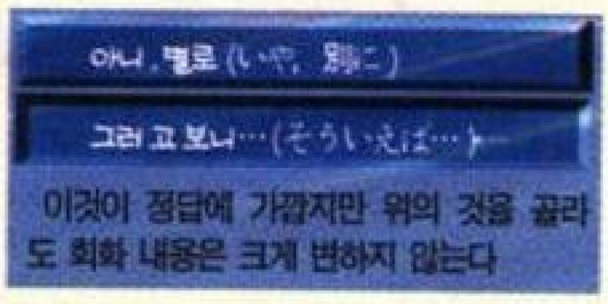
알렉: 끝난 게 아닙니까?

아우라: 50마리 이상의 몬스터가 갑자기 이 코레리아 가도에 모인 원인을 조사하지 않으면 이 일은 완료되지 않아.

루츠: 그래요~ 큰일이네~ 몬스터가 모여든 이유 같은 건 알 수도 없고…. 어라? 왠지 뭔가 걸리는데. 그렇지?

알렉: 왜 그래, 루츠?

루츠: 응~. 뭐였지. 몬스터가 모인다… 몬스터가 모인다… 안돼, 알렉, 너 뭔가 생각나지 않아?



이것이 정답에 가깝지만 위의 것을 골라도 회화 내용은 크게 변하지 않는다

알렉: 그러고 보니… 사론씨?

루츠: 그래, 그 기계야!

아우라: 왜 그래? 뭔가 집히는 거라도… ?

알렉: 사실은… 기계를 사용해 몬스터를 쫓아버리던 사람이 있었어요.

아우라: 기계를 사용해… 몬스터를…?

루츠: 아무래도 아카데미란 곳에서 만든 기계인 것 같아!

아우라: 아카데미…?

알렉: 이번 사건과 관계가 있을까?

아우라: 몬스터를 모을 수 있는 기계가 있단 얘긴 들은 적 없어. 아마 관계없을 거야.

루츠: 그것도 그렇군. 사론씨는 나쁜 사람으로 보이진 않았어. 예쁜 사람 중에 나쁜 사람은 없으니까!

아우라: 그럼 난 일하러 돌아가지. 언젠가, 어딘가에서 만날 수 있을 거야.

루츠: 네! 그 날을 즐겁게 기다릴게요~!

알렉: 아우라씨도 건강하세요!

테오: 안녕히 가세요~.

알렉: 이 일은 성공이야.

테오: 아우라씨가 조금 화났지만요.

알렉: 그건 앞으로 조심하면 돼.

루츠: 그래, 열심히 하자구!

알렉: 그래!



▲아카데미와 관련이 있을 것 같은데…

적 스테이터스

후쿠로리스	LV1/HP18/MP8/ATT21/DEF5
와일드 독	LV13/HP47/MP0/ATT59/DEF8
바이퍼	LV2/HP24/MP0/ATT23/DEF6

No.9 괴로워하는 화가의 모델이 되어 줘 (なやめる絵かきのモデルになって)

① 리노의 여관으로 간다.

[리노여관]

여관 주인: 어서 오세요. 주무실 겁니까?

알렉: 아니요. 저는 길드의 의뢰를 받고 온, 헌터 알렉입니다.

여관 주인: 아, 기다리고 있었습니다.

알렉: 네. 빨리 얘기를 들려주세요.

여관 주인: 네. 우리 여관 2층에, 가스라는 젊은 화가가 묵고 있습니다. 재능은 있는 것 같은데, 지금은 좋은 평가를 받지 않아서… 그래서, 최근엔 우울해하고 있어요. 큰 슬럼프라고나 할까요? 모델이 되어줄 사람이 있다면, 새로운 그림의 힌트가 되지 않을까 생각합니다.

루츠: 왜, 아저씨가 그렇게까지 도와주시는 거죠?

여자: 그건요… 이 사람도 젊었을 때에는, 가스씨처럼 화가가 꿈이었으니까요.

알렉: 그렇습니까?

여자: 그래서, 꿈을 쫓아 열심히 노력하는 가스씨를 보면, 점점 응원해 주고 싶어져서….

여관 주인: 아니, 무엇보다 전 가스씨의 그림이 너무 좋아요. 그래서 그가 힘내주길 바래요.

알렉: 알겠습니다. 그럼 가스씨는 2층에?

여관 주인: 아니요. 아까, 바람쐬러 항구에 갔습니다.

알렉: 좋아, 루츠, 테오, 가자.



▲모델이 되어줄 사람을 찾는 의뢰이다

② 리노항으로 간다. (처음에 도착한 장소)

[리노항]

가스: …안돼, 못 하겠어… 아무 것도 떠오르지 않아. 역시, 나에겐 재능같은 건 없는 걸까…. 그림은 포기하는 쪽이 좋을까….

루츠: …왠지 어두워 보이는 사람이 있어.

테오: 아마, 저 사람이 가스씨겠죠.

알렉: 좋아, 말을 걸어보자. 저… 가스씨죠?

가스: ? 너희들은?

알렉: 헌터인 알렉입니다. 그리고, 동료인 루츠와 테오입니다.

가스: 헌터? 나는 의뢰한 기억은 없는데….

알렉: 여관 아저씨가 가스씨를 걱정해서, 우리들에게 그림 모델이 되어달라고.

가스: …그래… 아, 아저씨에게까지, 쓸데없는 걱정을 끼치다니, 난 정말 형편없는 인간이야….

루츠: 저, 그렇게 낙심하고 있어도 어쩔 수 없어요. 어쨌든, 우리들을 모델로 그림이라도 그려보면? 모처럼 여관 아저씨가 의뢰까지 주었으니.

가스: 그, 그렇군.

루츠: 이봐요, 나야말로 최고의 모델이라구요! … 어때? 뭔가 번뜩이지 않아요?

가스: …….

루츠: 역시… 안돼?

가스: 움직이지마!!

루츠: 엣?

가스: …나올 것 같아! 뭔가 나올 것 같아! 남은 두 사람! 똑바로 서봐! 알겠지, 지금부터 내가 지시할 테니까 들은 대로 움직여!

알렉: 네, 네!

테오: 알렉씨… 저 사람, 갑자기 성격이 변했어요.

가스: 그 쪽의 꼬마, 대답은!

테오: 네, 네네네!

가스: 좋아, 시작한다! 자, 너희들, 위치에 서! 자, 그럼 시작한다!

③ 화면에 나오는 버튼을 누르면 되는 단순한 미니 게임이 나온다. 특별한 요령은 없다.



▲고뇌하는 화가

가스: 그럼 시작한다. 신작의 이미지를 잡기 위해 일단 딱 맞는 구도를 찾는다! 내게 이름을 불린 녀석은, 움직이며 서있는 위치를 바꾸는 거다! 이름과 함께 나오는 버튼을 누르면, 서있는 위치는 바뀌니까, 시험해 보겠다! 알렉! 알겠나? 계속해서 세 사람의 이름을 부를 거니까… 침착하게 버튼을 누르면 된다.



▲화면에 나오는 버튼을 누르자

가스: 왔다왔다왔다~!!! …… 너희들!
테오: 네, 넷!
루츠: 죄송해요!
가스: 엣, 왜 사과하는 거야?
루츠: 하지만 …가스씨, 굉장히 무서웠어요.
가스: …그래? 또 나와버렸군… 난 그림을 그리기 시작하면 심각해서 말야. 모르는 사이에 큰 소리를 쳐버리거든…미안해.
루츠: 그럼 화 안 났어요?
가스: 물론이지! 화나긴커녕 감사하고 있어. 정말 너희 때문에 살았다. 고마워… 고마워. 너희들 덕분에 좋은 그림이 떠오를 것 같아.
루츠: 정말이요~!?
테오: 다행이다….
가스: 이것으로 신작의 이미지는 잡혔다. 다음은 구체적으로 뭘 그릴까인데, 다시 한 번 해보지. 고마워.
알렉: 감사라면 여관 아저씨에게 하세요.
가스: 그래… 그렇지…. 즉시 여관에 돌아가서 아저씨에게 전해야지. 그럼 난 이만.
테오: 모델이란 거 처음엔 어떨까 생각했었는데 잘 한 것 같네요.
알렉: 아아, 이 일은 성공이다! 길드에 보고하러 가자.

No.10 이상한 남자를 쫓아 주세요 (あやしい男を追いはらってほしい)

① 길드의 왼쪽에 위치한 집으로 간다.

[미나의 집]

미나: !! 누구!?
알렉: 놀라게해서 죄송합니다. 길드에서 의뢰를 받고 온 헌터입니다.
미나: 아, 그랬군요. 다행이다. 사실 요즘에 집 주위를 어슬렁대거나 뒤를 밟는 사람이 있어요. 특별한 피해는 없지만, 무서워서 못 견디겠어요. 노릴 만한 물건은 집에 없는데 도대체 왜 그러는지. 나보다도 엄마가 더 걱정하세요.
어머니: 겨우 세상이 진정되었는데… . 나와 집안일은 어쨌든, 딸에게 무슨 일이 생긴다고 생각하면 걱정이 되어서…. 이럴 때, 맥스가 있어 준다면 미나도 마음 든든할 텐데….
미나: 엄마, 어쩔 수 없어요. 그에겐 그의 일이 있으니까….
어머니: 하지만, 맥스도 널 이렇게 남겨 두고서 까지 일을 하려하진 않을텐데….
미나: 엄마는, 늘 그렇다니까… 그래서 헌터씨가 집 주위를 감시해 주셨으면 해요. 만약 수상한 사람이 오면 정체를 밝혀내서, 두 번 다시 집에 못 오도록 해주세요.
알렉: 알겠습니다.
미나: 잘 부탁드려요.


▲스토커를 없애 달라는 의뢰

루츠: 어이, 알렉, 이상한 놈이 있다….
알렉: 혹시….
루츠: 거기서 뭘 하고 있지!
남자: !
루츠: 앗, 기다려!
알렉: 이제 도망칠 수 없어. 그 집의 상황을 살피고 있었지? 왜 그런 짓을 했지.
남자: 나, 나는… 나쁜 짓 따위는 하지 않아.
루츠: 그런데 왜 도망쳤지?
남자: 그 쪽이 갑자기 놀라게 했잖아. 왜 날 쫓아온 거야?
알렉: 미나씨의 의뢰를 받고 왔다. 난 헌터 알렉. 넌?
남자: 난 다르코… 하지만 미나씨의 의뢰라니…?
알렉: 수상한 남자가 미나씨를 귀찮게 따라다니는 모양이야. 그 녀석의 정체를 밝혀서, 쫓아내는 게 내 일이다.
다르코: 그러면 내가 아냐!
루츠: 그런데, 왜 그곳에 있었지?
다르코: 그것은….
루츠: 거봐, 말 못 하잖아.
다르코: 아, 말할 수 있어! 나… 미나씨를 지키려고 해서….
알렉: 미나씨를 지키다니… 누구에게서?
다르코: 확실히 누군지는, 모르겠어…. 하지만, 맥스 씨가 없어진 후로, 때때로 이상한 녀석이 미나씨 집 주위를 어슬렁대고 있어. 그래서 나는….
테오: 미나씨는 널 알고 있어?
다르코: 어렸을 때는 자주 놀았었지.
테오: 그럼 미나씨한테 보디가드를 해주겠다고 하면 될텐데….
다르코: 말했어! …하지만 미나씨는 위험하다고 거절했어. 그래서, 나, 미나씨가 알지 못하도록….
알렉: 그랬군…. 그럼 수상한 남자란 건 따로 있는 건가…?
다르코: …아! 지금, 미나씨에게서 눈을 떼면 안 되잖아! 헌터 씨, 빨리 돌아가자!
알렉: 그래. 하지만 미나씨가 말한 대로 위험하니까, 넌 이제 돌아가. 뒤는 우리들에게 맡겨 줘.
다르코: …응.



▲이놈은 범인이 아니다

② 자동으로 노아리스의 숲으로 간다.

배틀(크림존 록×1, 와라이다케×2, 포이즌 슬라임×2).

적 스테이터스

크림존 록	LV13/HP38/MP25/ATT49/DEF7
포이즌 슬라임	LV12/HP23/MP20/ATT42/DEF15
와라이다케	LV1/HP24/MP16/ATT19/DEF6



▲범인은 저 녀석이었다!

[노아리스의 숲]

알렉: 후우, 끝났군. 잠깐 기다려!

미나: 당신이죠? 내 뒤를 밟거나, 집을 엿보던 사람이!

남자: 우우우….

알렉: 그런 망토로 가리지 말고 확실히 모습을 보여라!

미나: 도대체 나에게 무슨 용무죠?

남자: 아, 아니, 나는 단지…저, 그….

루츠: 확실히 해!

남자: 아가씨, 당신과 좀 더 가까워지고 싶어서….

미나: 네? …그러고 보니 이 사람, 전에 어딘가에서 만났던 느낌이….

남자: 술집의 연주회에서…. 당신은 아주 슬픈 얼굴을 하고 있어서…. 한 번이라도 좋으니까 당신의 웃는 얼굴이 보고 싶어서… 그래서….

알렉: 그렇다고 귀찮게 따라다니면 무서워하는 게 당연하잖아!

남자: 무서워한다고…? 그런… 겁을 줄 생각은….

미나: 이유는 알았어요. 하지만 미안해요…. 나에게는 기다릴 사람이 있어요.

남자: 엣… 그, 그런….

미나: 분명 그 때까지는, 난 외로워도 어쩔 수 없었어요. 마음으로부터 서로 사랑하는 사람이 날 두고 먼 곳에 가버렸으니까…. 하지만… 그 음악을 들으면서 나, 생각했어요. 세상에는 이런 아름다운 것도 있구나, 마음을 닫으면 안 되겠다고….

남자: …….

미나: 그래서 나 이제 우울해하는 건 그만두기로 했어요. 언젠가 그가 돌아올 때, 웃으며 맞이해 주고 싶으니까….

남자: …그렇군, 알았다. 아가씨, 나도 웃기로 하지. 그래서 당신이 행복해진다면…. 무슨 소릴 하는 거야.

미나: 네…?

남자: 어디가 안되는 거야…. 내 어디가 마음에 안 드는 거야!

미나: 그러니까 이름도 나이도 모르는 걸요….

남자: 스파이시야, 스파이시! 27살이다!

미나: 미안해요…나, 아저씨는 좋아하지 않아요….

스파이시: 아저씨? …내가… 아저씨….

미나: 게다가 그 수상한 모양도…. 우리들은 서로 취미가 맞지 않는 것 같아요. 정말 미안해요….

스파이시: …… 제길~!!

테오: 어, 어떻게 된 거죠….

미나: 이걸로 이제 두 번 다시 오지 않을 거예요. 여러분, 고마워요. 분명 맥스는 돌아오겠죠. 언젠가 반드시….

루츠: 하지만 나, 왠지 스파이시 아저씨 기분, 알 것 같아….

테오: 전 모르겠는데요.

루츠: …….

알렉: 어쨌든 의뢰는 성공이다. 길드에 보고하러 가자.



▲딱지 맞기의 명수, 스파이시!

No.11 아기 몬스터의 양부모를 찾아줘 (赤ちゃんモンスターの里親探し)

① 몬스터 협회로 간다.

[몬스터 협회]

알렉: 길드에서 의뢰를 받고 왔습니다.

새끼 몬스터: 쿠피….

협회원 1: 아, 너희들이구나, 일을 맡아준 것이.

협회원 2: 그거 잘 됐다.

협회원 1: 기다렸어~.

알렉: 의뢰에 있던 건 역시 그 애입니까?

여자: 그래, 맡은 건 좋은데, 계속 울기만 해서….

남자: 점점 기운을 잃어가고 있어.

테오: 정말이다…. 가엾게도….

루츠: 지쳐버렸나봐… 괜찮아? 어이.

병아리: 피…? 피… 피… 피… 피….

루츠: 와와앗, 아무래도 나에게 오려나본데, 안 그래, 알렉~?

병아리: 피핏.

협회원 1: 그래, 너희들이 부모가 되어주면 문제 해결이네?

루츠: 그건 안돼요! 몬스터 같은 걸 돌볼 순 없다구요! 테오, 너 아는 사람 없니?

테오: 국장님, 분명 몬스터와 함께 산다는 사람이 어딘가에 있다던데….

루츠: 그래!? 몬스터랑 산다고?

국장: …그러고 보니 베르니카 마을에서 그런 얘기를 들은 적이 있네. 아마 산 속에 살면서 혼자 많은 몬스터를 모으고 있다던가….



▲몬스터와 살고 있는 사람을 찾는 것이 이번 의뢰의 목적

루츠: 우와~! 굉장해!

알렉: 그렇다면 이 아기 몬스터를 거기에 데리고 가면, 맡아줄 수 있을지도 모르겠네요.

국장: 그렇군. 부탁하러 갈 건가?

알렉: 네, 일을 맡았으니까 전력을 다할 겁니다.

국장: 분명 그 얘기는 베르니카 마을의 촌장에게 들었던 얘기야. 자세한 건 그에게 물어봐.

알렉: 알겠습니다.

루츠: 알렉, 이 녀석은 네가 운반해.

알렉: 아, 그럼 가자.

② 베르니카 마을(ベルニカ)로 가서 마을 상단 왼쪽에 있는 촌장의 집으로 간다. (촌장의 집 옆에 있는 큰 창고에는 마력의 실, 마법의 잎사귀, 적 부적, 청 부적을 얻을 수 있다.



▲먼저 창고로 가서 아이템을 얻자

[촌장의 집]

알렉: 저기, 몬스터와 함께 살고 있다는 사람에 대해서 듣고 싶은 게 있는데요….

촌장: 아, 시스터 리자 말인가.

루츠: 시스터!? 여자예요?

촌장: 그렇지. 그녀라면 여기서 좀 더 안쪽에 아스토니(アストーニ) 다리 건너편에 살고 있지.

테오: 정말로 몬스터와 살고 있나요?

촌장: 그렇지. 목장 같은 걸 만들어서 많은 몬스터와 함께 살고 있지.

루츠: 무서워~. 굉장히 무서운 사람이겠지~.

촌장: 이 마을에도 몬스터를 데리고 가끔 오기도 하지. 그 녀석도 길이 잘 들어서 시스터 리자의 말이라면 뭐든지 듣지. 정말 신비한 힘을 가진 사람이야.

알렉: 우리들은 그 사람에게 이 몬스터를 맡기고 싶은데요…

촌장: 오오, 그녀라면 기뻐하며 받아줄 거야.

알렉: 그렇습니까? 그럼, 저희들, 곧 가보겠습니다. 아스토니 다리 앞이죠.

촌장: 그래. 사실은 나도, 시스터 리자의 목장 앞에 있는 칼카드 산맥까지 가려고 했었는데. 알렉: 고맙습니다. 자, 가자.

③ 마을에서 나와 북쪽에 있는 아스토니 다리로. 그러나 흉분한 펜디트가 길을 막고 있다. 어딘가에서 이 녀석을 가라앉혀 줄 아이템을 찾아야 하는데….



▲그러나 팬디트가 길을 막고 있다

④ 일단 베르니카로 돌아와서 촌장의 집으로 간다.

[촌장의 집]

마을사람: 몬스터의 기분을 가라앉히는 아이템 같은 건 집에 없는데요.

오지: 그런가…

알렉: 어떻습니까, 찾았습니까?

오지: 음, 지금 마을 사람들에게 찾아보라고 했는데 아직 발견되진 않았어.

알렉: 그래요…?

오지: 아, 그러고 보니 한나씨의 집에서는 아직 보고가 들어오지 않았군.

알렉: 한나씨?

오지: 꽃이나 나무에 대해 박식하고, 여러 가지 풀이나 나무열매를 갖고 있는 사람이지. 그래서 팬디트의 기분을 가라앉히는 것도 있지 않을까 싶은데…. 내 집 앞이니까 너희들이 갔다와 주겠나?

알렉: 알겠습니다. 즉시 가보겠습니다.

⑤ 촌장의 집 앞에 있는 한나의 집(ハンナの家)으로 간다.

한나: 그렇구나, 큰일이네. …그 팬디트가… 나도 찾아봤지만 지금 여기에 있는 풀이나 나무열매로는 몬스터를 진정시킬 수 없어.

알렉: 그래요…? 곤란한데.

루츠: 어떡하지~ 알렉?

한나: 진정의 나무 열매(しずめる木の實)가 있다면 어떻게든 해볼 수 있을 텐데….

알렉: 진정의 나무 열매?

한나: 응, 그거라면 팬디트를 진정시킬 수 있을 거야.

알렉: 이제 없습니까?

한나: 응, 원래 수가 적은 열매라 많이 늘리려고 전에 식물의 성장이 빠른 노아리스의 숲에 전부 뿌렸거든. 그랬더니 거기에 나타난 크림존 룩이라는 몬스터가 그 열매를 보고 먹어버렸어.

테오: 먹어버렸다구요!?

한나: 그래, 설마 그 몬스터가 좋아하는 열매일 줄이야….

알렉: 전부, 먹어버렸나요?

한나: 글쎄… 어쩌면 하나 정도는 남아있을지도 모르지만….

루츠: 어떻게 하지, 알렉?

알렉: 응, 달리 방법이 없어. 어쨌든 노아리스(ノアリス)의 숲으로 가서 진정의 나무 열매가 남아 있는지 조사해볼 수밖에.

한나: 노아리스의 숲이 어딘지는 알지? 리노 마을의 북동쪽이야.

루츠: 좋아, 가자!

알렉: 한나씨, 고맙습니다.

한나: 조심해.



▲진정의 나무 열매에 대해서 알려주는 한나

⑥ 마을에서 나와 노아리스의 숲으로 가서 배틀(크림존 룩×5). 그리고 진정의 나무 열매(しずめる木の實)를 채취한다.

적 스테이터스

크림존 룩	LV13/HP38/MP25/ATT49/DEF7



▲배틀에서 이기면 아이템을 채취하게 된다

⑦ 아스토니 다리로 가서 아이템을 사용해 팬디트를 진정시킨다.


▲새끼 몬스터를 보더니 길을 열어주는 팬디트

⑧ 시스터 리자의 목장(シスター・リーザの牧場)으로 간다(창고에는 마법의 사과, 독방지의 반지, 가벼운 금속, 부활의 약, 대단한 약초가 있다).

[시스터 리자의 목장]

테오: 아, 팬디트, 우리들을 기다리고 있던 것 같아요.

알렉: 여기군, 시스터 리자의 목장은.

루츠: 우효~ 있어, 있어~. 정말 몬스터와 살고 있어~. 도대체 얼마나 무서운 사람일까?

테오: 우와…! 굉장해! 처음 보는 몬스터가 많이 있어!

리자: 돌아왔구나, 팬디트 …어머, 손님?

알렉: 예, 저는 헌터 일로 온 알렉이라고 합니다. 이 쪽은 루츠와 테오입니다. 당신이 시스터 리자인가요?



▲시스터 리자


▲리자의 창고에도 아이템이 가득

리자: 네, 내가 리자예요.

루츠: 뭐라고~!? 이렇게 아름다운 사람이었어~? 전혀 무섭지 않잖아!!

알렉: 이봐, 루츠!

테오: 루츠씨, 실례예요!

리자: 당신들, 혹시 팬디트에게 습격 당하지 않았어요?

알렉: 그게… 조금은.

루츠: 하지만 뭐, 이렇게 올 수 있었으니까. 하하하하하….

리자: 미안해요. 사실은 조금 전에 하얀 제복을 입은 사람들이 왔었어요. 날 강제로 데려가려고 하니까, 팬디트가 분노해서… 그 이후 여기에 오려는 사람들을 쫓아내고 있어요. 난 괜찮다고 했는데….

알렉: 그랬습니까…?

리자: 그런데 여기에는 무슨 일로?

알렉: 네, 사실은….

새끼 몬스터: 피~.

리자: 어떻게 된 거야? 별로 기운이 없네.
새끼 몬스터: 피~.
리자: 알았어, 이제 괜찮아. 어쨌든 집안으로 들어와요, 모두.
새끼 몬스터: 피~.
리자: 그래그래, 이제 괜찮아. 외톨이라 외로워서, 식욕이 없었던 것 같아요. 하지만 이제 걱정없어요.
알렉: 저, 시스터 리자. 이 애를 여기서 맡아주실 수 있으세요? 저희들은 그것을 부탁하러 온 겁니다.
리자: 좋아요, 기꺼이. 여기에는 이 애의 친구들이 많이 있으니, 내가 책임지고 이 애를 돌볼게요.
알렉: 정말입니까? 고맙습니다.
루츠: 정말 상냥한 사람이야~.
테오: 잘됐다!
새끼 몬스터: 피~!
리자: 얘가 고맙대.
알렉: …리자씨는 몬스터와 얘기를 할 수 있나요?
리자: 그래요.
테오: 내가 전수받은 카디스트의 힘보다 대단한데~.
리자: 모두, 수고했어요. 몬스터에게 친절하게 대해줘서 고마워요.
알렉: 좋아. 이걸로 일도 성공이다. 길드에 보고하러 가자.

No.12 아스토니 다리의 도적을 쫓아줘! (アストーニ橋の盗賊を追い払え！)

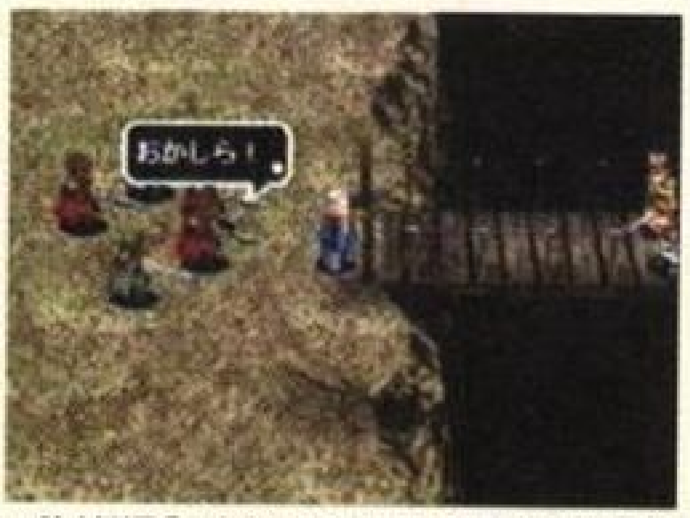
의뢰를 받으면 아스토니 다리로 가자.

배틀(무지개색 교단 단원(적)×2, (녹)×2)

사정거리 3의 총으로 공격하기 때문에 너무 접근하면 집중 공격을 받을 수 있다.

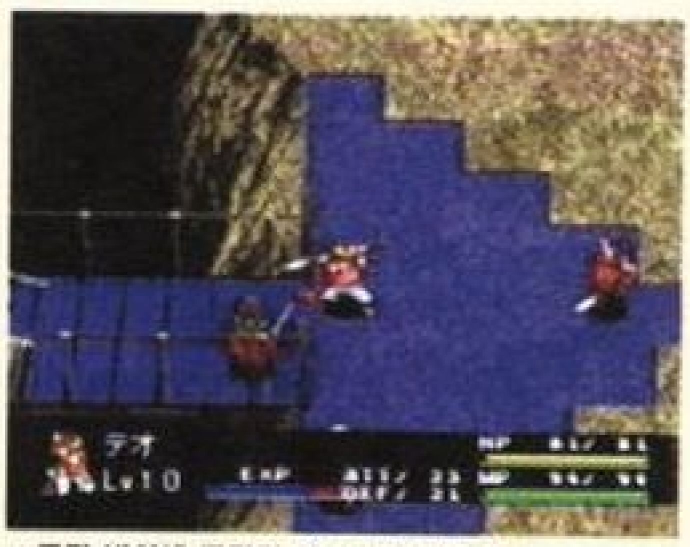
적 스테이터스

무지개색 교단단원(적)	LV18/HP54/MP64/ATT45/DEF8
무지개색 교단 단원(녹)	LV18/HP54/MP48/ATT45/DEF8
외라이디케	LV1/HP24/MP16/ATT19/DEF6



▲이 녀석들은 다리가 있는 스테이지에서 계속 등장하게 된다

루츠: 나, 나타났다~!
테오: 거 봐요, 역시 있었잖아요?
알렉: 그래… 게다가 꽤 많은데, 둘 다 방심하지마.
루츠: 알고 있어.
도적: 두목님!
단장: 멍청한 녀석! 두목님이 아냐! 단장님이라고 불러, 단장님!
도적: 단장님! 이런 곳에 꼬마가 있습니다!
도적: 게다가 3명이나 됩니다!
도적: 꼬마…들이라고 부를까요!?
도적: 좀 더 폼을 내야지, 꼬마놈들!! …이런 건 어때?
도적: 오오, 그거 좋군! 꼬마 제군… 은? 응~… 똑같은가?
단장: 너희들! 조용히 해!
도적: 죄송합니다! 좀 조용히 하겠습니다!
단장: 어때, 봤나…? 다리란 좋은 거지, 자, 너도 그렇게 생각하지?
알렉: …하?
단장: 꼬마, 다리란 무엇이지?
루츠: …하아?
단장: 나는 다리란 인생이 아닐까 생각해.
루츠: 어이… 우리들, 왠지 이상한 사람을 만난 것 같지 않아?
단장: 오직 곧게 뻗은… 인생이란 다리를, 무지개색으로 걸어간다~.
도적: 단장님!
도적: 단장님! 기다리고 있었습니다!
단장: 그래! 그런 우리들은!
도적들: 도적, 무지개색 교단!
단장: 이 다리, 이 시내, 이 인생~. 죽지 않고 건너고 싶다면 있는 돈 전부를 얌전히 놓고 가라!
루츠: 어라, 결국은 그거였군.
단장: 너희들이 해치워버려라!
도적들: 알겠습니다!



▲공격 범위에 몰리지 않도록 주의할 것

단장: 이 다리도 닿지 않는 꿈의 레인보우~. 비가 내리지 않으면 무지개는 생기지 않는다…인가?
도적: 단장님!
도적: 어디까지라도 따라가겠습니다!
도적: 무지개는 역시 무지개, 신께선 들어주지 않는 건가~.
단장: 그러나… 나도 남자다! 우리의 무지개를, 우리의 인생을 밝히는 다리를 언젠가 반드시, 찾을 것이다!
테오: 대체, 뭐죠…?
알렉: 분명… 도적단이라고 했잖아.
테오: 놓쳐버렸어요~.
알렉: 뭐, 괜찮아. 이 다리에는 두 번 다시 오지 않겠지. 임무는 성공이다.
테오: 그럼 돌아가죠!
알렉: 그래, 길드에 보고다.

No.13 고뇌하는 화가에게 신작을 (なやめる絵かきに新作を)

① 13번 의뢰는 매우 간단하다. 의뢰를 받으면, 리노 주점으로 간다.



▲모델을 꼬셔달라는 의뢰

② 아가씨와 대화를 시작하면 먼저 죄송합니다(すいませ~ん)를 선택한 다음, 계속 가장 위에 있는 선택기를 고르면 된다.



▲위의 선택기만 고르자

No.14 코레리아 가도의 몬스터 퇴치 (コレリア街道のモンスター退治)

의뢰를 받으면 코레리아 가도로 간다.

배틀: 후쿠로리스×1, 사이드 와인더×2, 와일드 독×1



▲와일드 독의 공격력은 매우 높다

적 스테이터스

후쿠로리스	LV1/HP18/MP8/ATT21/DEF5
와일드 독	LV13/HP47/MP0/ATT59/DEF8
사이드 와인더	LV5/HP26/MP0/ATT26/DEF6

알렉: 후우… 어쨌든 몬스터를 쓰러뜨린 것 같군!
루츠: 으라차차~ 임무는 대성공이야~!
테오: 해냈어요, 알렉씨!
알렉: 그래!
테오: 알렉씨…! 헤… 후쿠로리스잖아.
루츠: 뭐야~ 놀랐잖아! 알렉, 즉시 해치우고 길드에 보고하러 가자!
알바: 위험해!!



▲앞으로 라이벌로 계속 등장하는 알바

루츠: 뭐…뭐야?
알바: 위험했었어, 너희들. 내가 없었다면 지금쯤 큰 상처를 입었을 거야.
알렉: ……
알바: 설마 너희들도 헌터의 일로 여기에 온 건가?
알렉: 그래… 너도 헌터인가?
알바: 그래! 난 알바! 내 덕분에 네 임무도 성공했어. 너희들은 아직 실력이 없는 것 같은데.
루츠: 뭐, 뭐, 뭐~!
알바: 아니, 아니, 답례는 필요없어…, 이런, 그래, 오랜만에 내 동료를 소개해주지, 그 쪽의 네 동료들보다 좀 더 도움이 되지.
테오: …….
루츠: 야, 야, 야…!
알바: 어이! 이 쪽이야, 이 쪽!
여자: 알바, 이런 데서 뭘 하고 있는 거야?
남자: 이봐, 알바! 멋대로 담당구역을 벗어나면 안된다고 했잖아!
알바: 네? 네? 자, 잠깐…!
남자: 정말 넌 어쩔 수 없는 녀석이야.
여자: 어머, 당신들은…? 당신도 이번 일을 맡았나요?
알렉: 네, 알렉이라고 합니다.
여자: 그래요, 난 에네아. 잘 부탁해요.
남자: 벨가다. 잘 부탁한다.
테오: 아… 나는 알렉씨의 동료로, 테오라고 합니다.
루츠: 난 루츠, 확실히 동료 쪽은 믿음직스럽군~!
알바: …흥, 네게는 볼일 없어. 알렉, 네 헌터 칭호는 지금 어느 정도지?
알렉: 어? 내… 헌터 칭호?
알바: 알고 있잖아? 헌터 레벨을 나타내는 중요한 칭호다. 일의 결과에 따른 길드 포인트를 어느 정도 모았는지 그 헌터의 랭크로 알 수 있지.
루츠: 알렉, 빨리 말해봐!
알렉: 그래… 음, 내 지금 칭호는…. 우드 헌터다!
알바: 우드 헌터…? 하하하하! 뭐야, 멀었잖아. 정말 신참이군.
루츠: 뭐야!
에네아: 무슨 소릴 하는 거야, 알바? 우드 헌터라면 너랑 똑같잖아.
알바: 그, 그건….
루츠: 헤헤헤, 아! 잘난 척하긴!
알바: 제길… 비켜!
루츠: 앗!
알바: 알렉, 네 이름은 기억해 두겠다. …그럼.
에네아: 알바! 정말 침착하지 못하다니까. …막 만나서 제대로 소개도 못하고, 그럼, 또 봐요.
벨가: 알바도 헌터가 된지 얼마 안 됐어. 저런 녀석이지만, 같은 헌터니까 사이좋게 지내 줘.
알렉: 네.
루츠: 아퍼라…. 뭐야, 저 녀석은! 화나게 만들고 말이야, 알렉!
테오: 알바씨… 라고 했죠, 함께 있는 에네아씨나 벨가씨는 매우 좋은 사람이었는데….
알렉: 응… 하지만 앞으로도 함께 일할지 모르니, 벨가씨는 아니지만 사이좋게 지내자.
테오: 네.
루츠: …쳇~, 알았어! 뭐, 몬스터는 쓰러뜨렸고 알렉이 그렇게 말한다면… 알았다구!
알렉: 좋아, 그럼 우리들도 길드에 보고하러 가자. 임무는 성공이다!

No.15 수수께끼의 비행물체 회수 (謎の飛行物體回收)

① 길드 옆에 있는 가게로 가서 바그다 할아버지와 대화한다.



▲이 사람이 바그다 할아버지

② 마을을 나와서 맵의 가장 위에 있는 칼카드 산맥으로 간다. 배틀(와일드 독×3).

적 스테이터스

와일드 독	LV13/HP47/MP0/ATT59/DEF8



▲이 장소가 칼카드 산맥



▲샤론을 한번 더 만나게 된다

③ 아이템을 회수한 다음, 리노로 돌아와서 가게로 간다.

[리노 가게]

루츠: 바그다 할아버지! 갔고 왔어요, 이거죠~, 이거.
바그다: 오오, 이거야, 내가 본 검은 구슬은! 초~ 고맙다.
알렉: 그럼, 확실히 전달해 드렸습니다.
바그다: 진품이야~ 아니, 초 진품이다! 어때, 할멈, 이런 건 초~ 처음이겠지!
할머니: 아아, 이 좁은 집에 또 잡동사니가 늘다니, 정말 이 사람은.
바그다: 뭐가 잡동사니야! 내 콜렉션은, 아이템 협회에서도 초~ 인정할 정도란 말야!
루츠: 자, 잠깐 기다려요! 그 아이템 협회란 게 뭐죠?
바그다: 아이템을 연구하는 단체지, 뭐든지 진귀한 아이템을 찾거나 아이템을 합성해서 새로운 아이템을 만들어낸다거나… 그 외 많은 아이템을 기록하는 도감을 만들기도 하지, 즉, 몬스터 협회같은 일을 아이템으로 바꾼 거라고나 할까.
루츠: 그래! 그거야, 내가 찾고 있던 건! 아이템 협회라~ 기대된다~! 그런데, 그게 대체 어디 있죠?
바그다: 내가 아는 건 북 스라트(北スラート)의 아이템 협회인데.
루츠: 알렉! 북 스라트야, 북 스라트! 빨리 거기로

가는 의뢰를 맡아 봐!

테오: 그렇게 딱 맞게 생기지 않아요.

루츠: 뭐야, 테오! 너도 포레스터몰 밖으로 가고 싶어했던 주제에.

테오: 그건 그렇지만…

알렉: 자, 자, 둘 다. 열심히 일을 하다보면 분명히 찬스는 올 거야.

바그다: 자, 난 지금부터 이 녀석의 연구로 바빠질 게야!

루츠: 할아버지, 이거의 정체를 알게 되면 저한테도 가르쳐주세요.

바그다: 아아, 정말 수고했다. 또 무슨 일이 있으면 부탁하마.

알렉: 그럼 저희들은 이만. 이번 임무도 성공이다. 길드에 보고하러 가자.

No.16 폭탄남이 지하실에…! (爆弾男が地下室に…!)

① 리노의 주점으로 간다. 약간 상태가 이상한 사람이 알렉과 루츠를 보고는 헤모지와 후쿠로리스라고 말하는데, 그 사람을 치료하기 위해서는 모넬에게 가봐야 한다고 한다.



▲주점에서의 의뢰

마스터: 어때, 잘 됐나?

알렉: 그것이…

마스터: 역시 안 됐나.

알렉: 아닙니다. 폭탄남… 아니, 루퍼트씨의 상태가 이상합니다. 취해 있는 게 아닌 것 같다는 느낌이 들어요. 이 마을에 의사는 없나요?

마스터: 음, 공교롭게도 의사는 없지만 항구에 살고 있는 모넬씨라면 약에 대해 잘 알지. 그 사람이라면 뭔가 알고 있을지도 몰라.

알렉: 항구의 모넬씨라구요. 알겠습니다.

② 리노 항구의 오른쪽에 있는 모넬(モネール)의 집으로 간다.

[모넬의 집]

모넬: 어머, 도련님들, 뭔가 볼일이라도?

알렉: 네, 저는 헌터 알렉이라고 합니다. 모넬씨입니까?

모넬: 응, 그래. 하지만 난 의뢰를 한 기억은 없는데…

알렉: 술집 마스터에게 얘기를 듣고 왔어요. 술집 지하에 취한 것 같은 사람이 있는데 아무래도 상태가 이상해요. 그런데 마스터가 모넬씨라면 뭔가 알고 있을지도 모른다고 해서.

모넬: 아, 그랬구나… 하지만 본인을 보지 않으면…

알렉: 그게 좀… 여기 데려오는 건 무리예요.

모넬: 그래… 좋아, 술집까지 가보지.

알렉: 고맙습니다.



▲모넬에게 진찰을 의뢰하고…

[술집지하]

테오: 저… 루퍼트씨.

루퍼트: 오오, 소년! 게다가 아까의 몬스터들까지!

루츠: 젠장, 역시 우리들만 몬스터로 보이는 모양이야.

루퍼트: 오옷! 또 새로운 몬스터가! 소년, 상당히 몬스터의 마음에 든 모양이군.

모넬: 역시… 이건 그거야.

알렉: 어때요, 모넬씨? 역시 취한 건가요?

모넬: 아니, 취한 게 아냐. 아마 몬스터인 와라이다케(ワライダケ)가 뿜은 독에 당한 걸 거야.

알렉: 와라이다케의 독… 어떻게 하면 원래대로 되돌릴 수 있죠?

모넬: 독방지의 열매(毒よけの實)를 쓰면 금방 돌아와.

알렉: 그래요?

모넬: 그럼 잘 해보렴.

알렉: 고맙습니다.

루퍼트: 우웃! 도망쳤나, 몬스터 녀석!

테오: 루퍼트씨, 진정하세요! 알렉씨, 해독의 열매는 갖고 있어요?

알렉: 없는걸…

테오: 독방지의 열매라면 가게에서 구입할 수 있어요.

알렉: 그럼, 가게로 가자.

③ 가게로 가서 독방지의 열매를 구입한다.

④ 한번 더 주점으로 가면 독방지의 열매를 사왔는지 루츠가 물어 온다. 위의 대답이 갖고 있다는 뜻이다. 그리고 배틀(포이즌 슬라임×5).



▲독방지의 열매를 구입하자

적 스테이터스

포이즌 슬라임	LV12/HP23/MP20/ATT42/DEF15

알렉: 후우… 해치웠다.

루츠: 이걸로 이제 술이 줄어들 염려도 없겠군.

마스터: 고맙다. 그리고 루퍼트씨… 당신을 의심해서 미안합니다…

루퍼트: 아니, 그런 건 전혀 신경 안 써요.

마스터: 하지만 이대로라면 내 기분이 개운치가 않아. 당신이 전설의 몬스터를 찾았을 때는 꼭 이 가게에 들러주세요. 최고의 술을 준비해둘 테니까.

루퍼트: 알았어요. 언젠가 반드시…그럼 난 이만 신세졌어.

마스터: 자, 남자의 약속이다. 우유를 대접하지.

루츠: 그래야죠! 빨리 위로 가자!



▲술 마신 슬라임과의 전투

No.17 팬디트의 놀이 상대 모집 (バンディットの遊び相手ぼしゅう)

① 시스터 리자의 목장(シスターリーザの牧場)으로 간다.



▲기운 없는 팬디트를 즐겁게 만들어 주자

② 자동적으로 칼카드 산맥으로 간다.

③ 미니 게임: 팬디트를 찾아라!!

- 찾는 방법 1: 눈을 본다. 눈이 점으로 된 것을 찾는다.
- 찾는 방법 2: 울음소리를 듣는다. '웡(ウォン)' 하고 짖는 녀석이 진짜이다.
- 찾는 방법 3: 왼쪽에서 3번째가 진짜 팬디트이다.



▲이 늑대 중에서 팬디트를 찾아야 한다

리자: 어서와요! 팬디트, 즐거웠어? 다행이다. 아, 또 여기서 망을 봐줄 거구나! 당신들 덕분에 팬디트도 완전히 기운을 차린 것 같아요. 저 애는 놀기 시작하면 거기에 푹 빠져버리니까 곤란했겠죠?

알렉: 아니에요. 그런

리자: 고마워요. 수고했어. 정말 도움이 됐어요

No.18 괴로워하는 화가의 보디가드 (なやめる絵かきのボディガード)

① 리노의 여관으로 간다.

리노 여관

단: 아, 당신들. 건강한 것 같군요. 일은 순조로운가요?

알렉: 네, 열심히 하고 있습니다.

단: 오늘도 일인가요?

알렉: 네. 가스씨는 방에 있습니까?

단: 아, 가스씨라면 지금 막 나갔는데요.

테오: 네? 혼자서요?

단: 네. 그런데 왜?

알렉: 가스씨가 마을 밖에서 자신의 그림에 대해 생각하고 싶은 모양이에요. 하지만 위험하니까 보디가드를 해달라는 의뢰가 들어와서…

단: 그렇습니까?

알렉: 가스씨가 어디에 갔는지 아세요?

단: 아니요. 아무 것도 듣지 못 했는데…

테오: 어떡하죠, 알렉씨?

알렉: 글쎄…

여자: 아, 그러고 보니… 아까 가스씨가 나갈 때, 이런 얘길 했어요. 다리 위에는 예술이 있다… 라고.

루츠: 다리라… 혹시… 아스토니 다리가 아닐까?

단: 그거 큰일이군! 그 주변에선 몬스터가 많이 나와요!

알렉: 루츠, 테오, 서두르자!

② 자동으로 아스토니 다리로 가게되며 대화가 끝나면 배틀(피트 스콜피온 ×2, 록 ×1).

적 스테이터스

록	LV7/HP28/MP32/ATT38/DEF7
피트 스콜피온	LV7/HP11/MP20/ATT33/DEF15



▲예술은 다리에서 시작한다!



▲예술 감각이 느껴진다고 하는데…

알렉: 좋아… 전부 쓰러뜨렸다.

가스: 너희들, 괜찮니?

테오: 아, 원래대로 돌아왔다…

루츠: 위험하잖아요? 몬스터 앞으로 뛰어들다니~.

가스: 미안미안. 그림에 관계되면 너무 열중해버려서. 하지만 덕분에 내 그림에 뭐가 부족한지 알았어. 이제 괜찮아.

알렉: 정말입니까?

가스: 그래. 지금까지 이리저리 고민했는데 거짓말처럼 싹 가신 기분이야. 게다가 너희들이 싸우는 모습을 보고, 멋진 인스피레이션이 떠올랐어.

알렉: 그거 잘 됐네요.

가스: 자, 난 여관에 돌아가서 그림을 그릴 준비를 하지. 이걸로 당분간 길드에 의뢰할 일은 없겠지만 그림이 완성됐을 때는 꼭 보러와 줘.

알렉: 네, 기대하고 있을께요.

가스: 그럼 난 이만. 언젠가 또 만나자!

루츠: 뭔가 이상한 사람이었지만 무사해서 다행이다.

알렉: 아아, 임무는 성공이다.

루츠: 어떤 그림이 될까, 기대되네. 분명 굉장한 그림일텐데.

알렉: 좋아, 길드에 보고하러 가자.

No.19 '록군'을 만나고 싶어! (「ロッくん」に會いたい!)

① 리노의 몬스터 협회로 가서 린과 대화한다.



▲이 아가씨가 린

② 코레리아 가도로 가면 배틀(록×4).

알렉: 저게 록이야.

린: 에, 저건 나의 록군이 아니야!

루츠: 에엣! 틀리다니~.

알렉: 안돼, 이렇게 되면 싸울 수밖에 없어!



▲이 록은 그 록이 아니란다

알렉: 후우…

린: 록군은 저런 하품이 아니야~! 록군은 빨간 날개가 초 쿨하고 멋져~!

테오: 빨간 날개? 그건 크림존 록이 아니에요?

린: 잘 모르겠지만 빨간 날개인 건 분명해.

루츠: 이 녀석~! 미리 말했어야지, 그런 건.

알렉: 진정해, 루츠.

테오: 크림존 록이라면 분명 노아리스의 숲에 있을 거예요.

알렉: 좋아, 다시 기운내서 가자.

③ 이번에는 노아리스의 숲으로 가서 배틀(크림존 록×5).

적 스테이터스

록	LV7/HP28/MP32/ATT38/DEF7
크림존 록	LV13/HP38/MP25/ATT49/DEF7

린: 꺄아, 록군이다~! 정말 멋있어!

알렉: 록군이란 크림존 록을 말했던 거야?

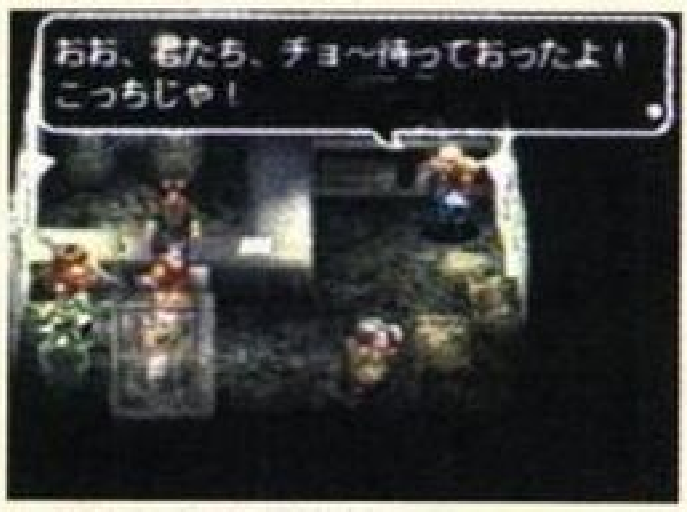
루츠: 뭐야, 틀림없이 록이라고 생각했는데~.
테오: 착각했네요.
린: 멋 · 있 · 어! 이야, 이리 와봐!
알렉: 위험해! 제길!



▲공격해 오는 크림존 록

No.20 수수께끼의 물체, 감정 의뢰 (謎の物體, 鑑定依賴)

① 리노의 가게로 간다.



▲또 의뢰를 맡기는 할아버지

바그다: 오오, 너희들, 초~ 기다리고 있었어! 이쪽이야!
할머니: 정말이지 할아범은, 또 이상한 의뢰를, 이젠 나도 몰라요.
바그다: 이봐, 지난번의 의문의 물체에 대해 정체를 밝혀려고 초~ 노력했지만, 나는 도저히 모르겠더군. 그래서 아이템 협회에 감정을 의뢰하려는데 북 슬리트, 초~ 멀어. 아무래도 보통 방법으로는 갈 수 없지. 그러니 이제 헌터의 일이 된 거야.
루츠: 할아버지, 의뢰 잘 하셨어요~! 아이템 협회까지 확실히 운반할 테니까요!
알렉: 맡겨주세요. 그런데 아이템 협회는 북 슬리트의 어디에 있습니까?
바그다: 아, 그렇지, 협회집락이라는, 여러 가지 협회가 초~ 모여 있는 마을이지. 아이템 협회도 그곳에 있어. 협회집락에서는 여러가지 연구가 행해지고 있지.
테오: 협회집락… 그럼 몬스터 협회도 있겠군요.
루츠: 자, 가자. 지금 당장 가자! 꾸물댈 틈이 없어~.
알렉: 아, 그래. 어쨌든 일단 북 슬리트에 갈 방법을 찾아봐야지.
루츠: 역시 기본은 배야. 항구에 가보자!
알렉: 어이, 기다려, 루츠!
바그다: 어이어이, 그렇게 서둘러 가봐도 배는… 뭐, 괜찮겠지. 선원에게 물어보면 알 수 있을 테니, 이봐, 할멈.
할머니: 나는 몰라요.

② 리노항으로 가서 물어 보지만 불가능하다는 답변을 듣는다.

③ 리노의 몬스터 협회로 간다.



▲다짜고짜 비염에 대해 물어보는 테오

테오: 국장님! 전설의 몬스터 카드, 있나요!?
국장: 아니, 테오, 무슨 일이냐? 그렇게 엄청난 기세로 달려와서. 전설의 몬스터라면 비염(飛炎)을 말하는 거야?
테오: 네, 그렇습니다!
루츠: 그 녀석을 이용해 북 슬리트로 건너가고 싶어요, 저희들!
국장: 비염의 카드로? 쓸데없는 일을 생각했구나. 하지만 무리야.
루츠: 무리~! 왜요.
국장: 그건 다른 것과 달라. 카드 속의 비염과 마음이 통하는 자가 아니면 그 힘을 쓸 수 없다고 들었어.
알렉: 음~ 그건 곤란한데.
국장: 옛날에 테오의 어머니가 실제로 시험해본 적이 있었는데 역시 안됐지.
테오: 엄마가!? …엄마도 불가능했다니….
알렉: 마음이 통한다….
테오: 카드 안의 몬스터와….
루츠: …아!!
알렉: 왜 그래, 루츠?
루츠: 시스터 리자가 몬스터와 얘기를 할 수 있잖아! 그 사람이라면 가능할 거야.
국장: …시스터 리자?
테오: 산 속의 몬스터들과 함께 살고 있는 사람입니다!
국장: 아, 전에 아기 몬스터를 맡아주었다던…. 그러면 확실히 비염의 카드를 쓸 수 있을지도 모르겠군.
루츠: 그러면 그 카드를 빨리 우리들에게 주세요!
국장: 이보게, 막무가내로 굴지 말게. 비염의 카드는 우리에게 있어 상당히 귀중한 거야. 달라고 해서 네 하고 줄 수는 없어.
테오: 국장님….
국장: 아니, 안된다고 한 건 아니야. 하지만, 테오도 지금은 한 사람 몫을 하는 카디스트다. 카드를 손에 넣으려면 몬스터 협회의 룰을 지켜야 해.
테오: 그렇지… 그렇군요. 알겠습니다.
알렉: 그런데, 어떻게 하면?
국장: 알고 있을지도 모르지만 몬스터 협회에서는 카드끼리 교환을 할 수 있네. 상대가 원하는 카드를 준비할 수 있다면 교환에 응할 수 있지. 우리 몬스터 협회가 비염의 카드의 교환조건으로 내놓는 건 다음의 3개다. 야생의 헤모지, 댄더라이온, 슬라임. 이 3장을 모아오면 비염의 카드와 교환하지.
알렉: 야생 헤모지, 단데라이온, 슬라임… 이 3장의 카드인가!
국장: 안에는 포레스터몰에 없는 몬스터도 포함되어 있네. 그거에 대해선 카드로 찾아야 되겠지. 어쨌든 여러 사람에게 물어보는 게 중요해.
루츠: 좋아, 즉시 모으자! 우리들에게 걸리면 간단하다구~!
테오: 처음 듣는 몬스터도 있지만 열심히 하자구요!
알렉: 그래.
국장: 필요하면 몬스터 협회의 연구 정보도 활용하게.
알렉: 네.
테오: 그럼 즉시 카드를 모으러 가죠!
루츠: 시스터 리자가 있는데 가서 비염의 일을 부탁해두는 것도 좋겠지.
알렉 : 좋아, 가자.

④ 3장의 카드를 입수하는 방법.

1 슬라임: 리노 항구에 있는 남자에게 말을 걸어 미니 게임을 클리어하면 된다.

미니 게임: 나무 상자(木箱)와 항아리(ツボ)가 몇 개 배에 선적되었는지 그 숫자를 알아맞히는 게임이다. 종이를 한 장 마련하여 정(正)자로 숫자를 체크하자. 그리고 이번 의뢰는 카드를 얻는 게임이기 때문에 테오의 카드 숫자를 2장으로 만들고 구할 것.


▲집어넣었다가 다시 가지고 나가는 놈도 있으니 주의

2 야생 헤모지: 몬스터 협회에 있는 린과 교환한다. 크림존 록은 노아리스의 숲에서 출현한다.

PlayStation POWER 공략왕!



▲런에게 록군 카드를 주면 얻는다

③ 단데라이온: 베르니카로 가서 한나에게 단데라이온은 대지의 상적에 있다는 말을 들은 다음, 대지의 상적으로 가서 단데라이온을 카딧슈로 카드화하면 된다. 참고로 한나의 집은 촌장 집 밑이다. 대지의 상적에서 배틀(미화×3, 단데라이온×1).



▲이 녀석을 카딧슈로 얻자

적 스테이터스

단데라이온	LV19/HP52/MP60/ATT53/DEF10
미화	LV6/HP33/MP30/ATT28/DEF6

⑤ 3장의 카드를 입수하면 소장에 있는 곳으로 가서 비염의 카드를 입수한다.

[리노 몬스터 협회]

알렉: 교환에 필요한 3장의 카드를 모아왔습니다. 비염의 카드와 교환해 주세요.

국장: 음, 분명하군. 잘 했다, 너희들. 자, 이게 비염의 카드다.

알렉: 이것이…!

루츠: 좋았어, 이걸로 북 슬라트까지 한 번에 날아간다!

테오: 빨리 시스터 리자에게 부탁하러 가자.

알렉: 그래, 가자.

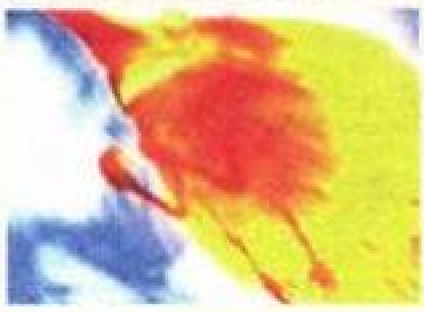


▲리자에게 부탁을…

⑥ 시스터 리자의 목장으로 가서 리자와 이야기한다.

리자: 그럼 비염의 카드를…. 과거 하늘의 왕자, 하늘을 나는 전설의 불꽃, 비염이여. 그 모습을 드러내 저 높은 산들을 넘어 이 자들을 목적의 땅으로 인도하라!




◀▲마치 고슴도치처럼 생겼다


▲쓰레기 폭포로 떨어지는 알렉들

⑦ 북 스라트의 쓰레기 폭포로 떨어진다.



▲나중에 동료로 들어오는 세릴과도 만난다

⑧ 바로 아래에 있는 협회집락으로 가서 바로 앞에 있는 아이템 협회로 가면 된다.

[아이템 협회]

알렉: 저, 여기가 아이템 협회입니까?

연구원: 그래.

루츠: 오옷, 역시 여기가 아이템 협회!! 대체 어떤 보물이…

테오: 루츠씨, 자기 즐거움은 나중에 즐기세요.

루츠: 쳇, 알았어.

알렉: 일단 의뢰받은 일을 끝내자. 저는 헌터인 알렉이라고 합니다. 이건 포레스터몰에서 발견된 물건인데, 어떤 아이템인지 알 수 없다고 합니다. 그래서 이 쪽에서 감정하고 싶다는 의뢰를 받아 왔습니다.

노인: 호오, 일부러 포레스터몰에서!

남자: 음, 이런 아이템은 우리도 처음 보는데, 대체 뭐지?

남자: …검은 공에 프로펠러가 달려있군요…?

알렉: 하늘을 날았다는 얘기가 있지만, 저희들은 실제로는 보지 못 했습니다.

루츠: 아, 단지 이걸 주울 때 잠깐 움직였어요.

테오: 하지만 그 후엔 이대로 전혀 움직이지 않게 되어버렸어요.

남자: 이야~ 재밌어 보이는군요. 어쩌면 내가 연구하고 있는 고대의 아이템과 비슷한 것일지도….

노인: 호오, 그럼 엘난, 이것도 자네가 연구해보는 게 어떤가?

엘난: 네, 괜찮습니까? 꼭 맡겨주세요! 감정에는 시간이 걸리니까 뭔가 알게되면 이 쪽에서 길드로 보고해 두겠습니다.

알렉: 협회집락에도 길드가 있습니까?

엘난: 아니요, 여기에는 없지만 기스렘의 거리에 가면 있으니까….

알렉: 알겠습니다. 잘 부탁드립니다.

루츠: 이걸로 겨우 끝낸 건가~!

테오: 길었어요~

알렉: 아아, 하지만 이번 임무도 성공해서 다행이다.

루츠: 그럼, 알렉, 이제 괜찮겠지? 보물, 보물~!!

노인: 그러고 보니 너희들, 포레스터몰에서 왔다고 그랬지, 이 마을은 처음인가?

알렉: 네.

노인: 여긴 협회가 모여 생긴 협회집락이라네. 대재해로 붕괴한 문명을 되돌리기 위해 각 협회가 활동하고 있는 곳이지.

테오: 헤에~ 리노 마을에는 몬스터 협회밖에 없었는데….

남자: 원래 이 주변은 대도시였어요. 하지만 그 대재해로 모든 게 부서져버려서….

알렉: 상당히 피해가 컸겠군요.

노인: 아, 하지만 붕괴된 거리의 잡동사니에도 유효하게 이용할 수 있는 재료가 많이 남아있지. 그걸 기반으로 아이템이나 웨폰을 연구하는 협회가 만들어진 거야.

남자: 각 협회는 전 세계에 있는데 여기는 말하자면 그 본부가 모여생긴 마을이라고 할 수 있어요.

남자: 우리 아이템 협회에서는 아이템끼리 합성시켜, 새로운 아이템을 만들어내는 연구를 하고 있지.

루츠: 그거야, 내가 추구하고 있던 건!! 아이템을 조합해 더 편리한 아이템을 만들 수 있겠지!? 굉장해~! 아이템 스페셜리스트인 이 몸을 위해 있는 곳이야~!!

남자: 그럼 어떻습니까? 당신도 아이템을 합성해

보지 않겠습니까?

루츠: 할래~! 안할 수야 없지!

남자: 합성 방법이나 재료를 모른다면 실험을 해보면 돼요. 의외의 조합에서 생각하지 못했던 아이템이 생길 지도 몰라요.

남자: 당신들이 얻은 아이템에 관한 정보는 저기 있는 아이템 도감에 기록되게 됩니다.

노인: 연구자금을 대주면 아이템에 관한 유용한 정보 제공도 할 수 있지.

루츠: 그렇구나~! 좋아! 즉시 시험해 보자, 알렉!

알렉: 아아, 그러지.



▲다양한 아이템을 조합할 수 있는 아이템 협회

⑨ 나가기 전에 웨폰 협회에 한번 들려야 비로소 협회집락에서 나갈 수 있다. 이곳도 무기의 조합에 대해서 연구하는 곳이다. 대화를 마치면 기스렘(ギスレム)으로 가자.

No.21 기스렘 인구조사 (ギスレム人口調査)

기스렘에 살고 있는 총 인구를 조사하는 의뢰이다. 기스렘에 있는 사람에게 말을 걸면 카운트된다. 거리에 7명, 주점에 4명, 데인저 돔에 3명, 아카데미에 5명, 차일드 하우스에 6명, 가게에 1명, 여관에 2명, 길드에 3명. 모두 31명 확인하면 된다.



▲길드원에게도 말을 걸어야 한다



▲이 도시의 인구는 모두 31명이다

[여관2층 방]

세릴: 움직이지 마!!

알렉: !!

세릴: 넌… 알렉?

알렉: …세릴?

세릴: 뭐 하러 왔어?

루츠: 헤에, 너 이런 데서 혼자 사는 거야?

세릴: ……

루츠: 오, 이거, 총의 콜렉션? 굉장해!

세릴: 만지지마!!

루츠: 우와, 놀랬잖아!! …그렇게 화낼 필요 없잖아.

세릴: …이 거리에서 살아가려면 총이 무엇보다 중요해. 게다가 총을 지닌 녀석이 있으면 언제 그 녀석이 날 향해 방아쇠를 당길지 알 수 없잖아.

테오: 하지만 세릴씨, 우리들은 그런 짓….

세릴: 알겠어? 믿을 수 있는 건 자신뿐이고, 의지할 수 있는 건 총 뿐이야. 잘 기억해둬. 게다가 도대체, 뭐 하러 온 거지?

알렉: 아아, 헌터 일로 이 거리의 인구조사를 하고 있어.

세릴: 보면 알겠지만 난 여기서 혼자 살고 있어. 자, 이제 볼일은 끝났겠지. 빨리 나가줘. 나도 바쁘니까.

루츠: 뭐, 뭐야, 그 말투는!

테오: 그만 둬요, 루츠씨!

알렉: 조사는 끝났으니 돌아가자, 루츠. 협력 고마워. 세릴, 그럼 또 보자.

세릴: …… 고맙다니…. 대체해 후, 그런 말은 쓴 적이 없었는데….



▲여관 2층에는 세릴이 있다

No.22 곤란한 손님을 어떻게든 해줘 (困ったお客をなんとかして)

① 기스렘 여관의 방으로 간다.

알렉: 저기….

아줌마: 당신은…?

알렉: 헌터인 알렉입니다. 여기 주인이 의뢰를 해왔는데요….

아줌마: 그렇습니까…. 걱정하게 해서 죄송합니다. 하지만 어쩔 수 없어요. 계속 마음이 편안해지지 않아서….

루츠: 뭐, 그런말 하지 마세요. 밝게 재미있게 살아간다면, 좋은 일이 있을 것이고.

아줌마: 그쪽은…?

알렉: 아…죄송합니다. 제 동료인 루츠와 테오입니다.

루츠: 잘 부탁합니다~.

테오: 처음 뵙겠습니다. 테오입니다.

아줌마: !?

테오: 그 보자기는…?

테오: 예? 아, 이거 말입니까? 이것은 창을 감싼 것입니다. 마을 안에서는 위험해서.

루츠: 이렇게 보여도, 테오는 대단히 창을 잘 써요~!

아줌마: 그렇습니까….

테오: … 하지만, 그게 왜?

아줌마: 아니, 아무 것도 아닙니다. …그래요, 마침 잘 됐어. 당신, 그 창으로 날 찔러줄래요…?

테오: 네? 무슨 말을 하는 겁니까!? 그런 짓을 하면 죽어버려요!?

아줌마: 괜찮아요…. 나, 죽고 싶어… 피토… 그 아이가….

테오: ….

아줌마: …죄송하지만, 나가 주시겠습니까?

루츠: 네? 그런~ 아직 아무 것도….

아줌마: 미안해요. 혼자 있고 싶어요.

알렉: …알겠습니다. 두 사람, 나가자.

② 방에서 나오면 할머니가 그녀의 죽은 아들에 대해 말해 준다. 그녀는 아들의 유품인 창을 잃어 버렸다고 한다. 그 창은 데인저 돔에 있을 것 같은데…. 데인저 돔 안쪽에 창을 들고 있는 남자와 이야기하면 1대 1로 승부하자고 한다. 승부는 테오가 하게 된


▲우선 이 녀석과 1차전


▲전투는 테오가 하게된다

다. 배틀(스피어 헌터×1)

③ 자동으로 여관에 돌아가서 아줌마와 이야기를 하지만 왠지 힘이 없어 보인다. 여관 주인 할머니에게 말을 걸어 보면 그 창은 진짜가 아닐 것 같다는 말을 한다. 한번 주점으로 가서 알아보라고 한다. 주점에 가는 도중에 테오를 회복시켜 놓자.

④ 기스렘의 주점에서 창을 갖고 있는 남자와 이야기한다.



▲이 녀석이 진짜 창을 갖고 있는 녀석이다

⑤ 다시 데인저 둠으로 가면, 테오가 1대 1로 싸우게 된다. 배틀(창을 훔친 남자×1)

적 스테이터스

스피어 헌터	LV17/HP101/MP100/ATT50/DEF6
창을 훔친 남자	LV21/HP129/MP70/ATT54/DEF8

⑥ 이기면 자동적으로 여관에 간다. 아줌마에게서 실버 사리사를 입수하게 된다.



▲우리 삶의 원동력,

No.23 발전소 소장의 위기 (發電所所長の危機)

① 의뢰를 맡으면, 기스렘 북쪽의 협회집락으로 가서, 발전소로 이동한다.

② 발전소 2층 가운데에 있는 소장과 이야기한다. 배틀(노이에×1). 배틀은 알렉이 혼자서 싸우게 된다. 노이에는 공격력이 61이지만, 공격력을 높이는 보조 마법을 사용하므로 방어에 신경을 써야 한다.



▲이 사람이 발전소 소장

적 스테이터스

노이에	LV21/HP228/MP180/ATT61/DEF8



▲ 노이에와의 1 VS 1 !!



▲결국 도망가는 아가씨

No.24 사비 황야의 몬스터 퇴치 (サビ荒地のモンスター退治)

① 기스렘의 오른쪽에 있는 사비 황야로 간다.



▲이 곳이 사비 황야이다

② 여기에서 알바와 몬스터를 쓰러뜨리는 경쟁을 하게 된다. 핸디캡을 사용하지 않으면 3턴 이내에 쓰러뜨려야 한다(핸디캡을 사용하면 4턴 이내). 위쪽 메뉴가 핸디캡을 사용한다는 뜻이다. 배틀(데저트 데빌×4, 사이드 와인더×2). 테오의 카드를 이용하면 보다 쉽게 처리할 수 있다.



▲또 나타난 알바

적 스테이터스

데저트 데빌	LV17/HP22/MP40/ATT62/DEF26
사이드 와인더	LV5/HP26/MP0/ATT26/DEF6

No.25 떠돌이 상인이 신약을 개발! (流れの商人が新薬を開發！)

① 쓰레기 폭포로 간다. 배틀(PA-200×4). HP와 MP가 점점 줄어드니 주의할 것.

적 스테이터스

PA -200	LV16/HP53/MP20/ATT78/DEF15



▲이 사람 이외에도 이상한 약을 파는 사람이 계속 등장한다



▲HP와 MP가 턴마다 줄어든다

② 배틀 종료 후 합금 검, 강철 검, 청동 검, 무딘 검, 합금 창, 칠 창, 조금 휜 창, 스틸 나이프, 아이언 나이프, 브론즈 나이프, 밸런스가 나쁜 나이프, 잘라진 사과를 모두해서 100G에 살 수 있다(이런 걸 땡잡았다고 하는 것이다).

No.26 함께 징크산으로 가자! (いっしょにジンク山に行って!)

① 기스렘의 차일드 하우스로 간다. 이번 의뢰는 보수는 적지만 GP가 많이 올라가는 것이다.



▲의뢰인은 아이들이다

② 자동적으로 징크산에 간다. 그리고 배틀(강도×1, 닌자×1)

③ 자동적으로 다시 차일드 하우스로 간다. 배틀(강도×1, 닌자×1).



▲이번엔 차일드 하우스에 나타난다

적 스테이터스

강도	LV15/HP67/MP0/ATT66/DEF12
닌자	LV19/HP55/MP40/ATT87/DEF11

No.27 귀중한 합성용 아이템 입수 (貴重な合成用アイテムの入手)

① 협회집락의 아이템 협회로 가자. 에르난은 북쪽 슬라트에서는 구하기 힘든 가벼운 금속(軽い金屬)이 필요하다고 한다.

② 기스렘 주점의 마스터와 이야기한다.



▲뭐하나 질문할 때마다 100G를 요구한다

③ 세릴을 쫓아서 데인저 돔으로. 배틀(그단×1, 바단×1, 에단×1). 에단은 체력을 회복하기 때문에 알렉의 사일런트로 봉해 두어야 한다.

적 스테이터스

그단	LV16/HP133/MP30/ATT72/DEF12
바단	LV12/HP118/MP40/ATT65/DEF12
에단	LV12/HP127/MP20/ATT54/DEF10



▲위기에 휩싸인 세릴

④ 가벼운 금속을 얻었으면 협회집락의 아이템 협회로 가자.

No.28 쓰레기 폭포의 도적단을 쫓아버려라! (ガレキの滝の盗賊団を追い払え!)

쓰레기 폭포(ガレキの滝)로 이동한다. 여기에서 전에 만났던 무지개색 교단과 만나게 된다. 배틀(무지개색 교단 단원(적)×3, (녹)×2)

적 스테이터스

무지개색 교단 단원(적)	LV18/HP54/MP64/ATT45/DEF8
무지개색 교단 단원(녹)	LV18/HP54/MP48/ATT45/DEF8



▲또 등장한 무지개색 교단 단장

No.29 비밀의 과실을 찾아라! (秘密の果實を探して!)

① 기스렘 여관의 오른쪽 방으로 간다. 이번 의뢰는 과일을 찾는 것으로 몬스터와 관련이 있다.

② 사비 황무지(サビ荒地)로 가서 배틀(그린 드래곤×1, 어피설 가고일×1, 드라군×1, 사이드 와인더×1). 커다란 몬스터란 그린 드래곤을 말하는 것으로 그린 드래곤은 쓰러뜨리지 말아야 한다.

적 스테이터스

그린 드래곤	LV17/HP198/MP128/ATT81/DEF16
어피설 가고일	LV34/HP97/MP48/ATT127/DEF21
드라군	LV17/HP79/MP60/ATT69/DEF10
사이드 와인더	LV5/HP26/MP0/ATT26/DEF6



▲그린 드래곤은 살려 놓을 것

No.30 몬스터 대량 발생?! (モンスター大量發生?!)

① 기스렘 주점의 카운터에 있는 레노라는 파트너와 이야기한다.



▲함께 의뢰를 맡은 헌터, 레노

② 자동적으로 징크산에 가게 된다. 일행이 징크산에 도착하기 전 연구원과 이상한 헌터가 무슨 일인가 꾸미고 있었지만 알렉의 등장으로 사라지고 만다. 배틀(스턴 스모그×7).

③ 자동적으로 쓰레기 폭포로. 레노는 몬스터에게 포위되어 위험한 상황에 처하게 되지만 누군가가 도와주는데….

적 스테이터스

스턴 스모그	LV15/HP36/MP20/ATT52/DEF20

No.31 구함, 합성대회의 파트너 (求む、合成大會のパートナー)

① 협회집락으로 가서 아이템 협회 앞에

있는 사람과 이야기한다.

[협회집락]

포샤: *길드에서 온 헌터입니까? 저는 견습 협회원인 포샤입니다. 합성 대회의 파트너를 구한다고 했는데요…*

알렉: *그 일을 의뢰받고 온 거야. 나는 알렉. 잘 부탁해.*

포샤: *알렉씨이군요. 잘 부탁드립니다! 저는 지금 막 협회의 견습생이 되었습니다만, 이 대회의 우승 상금으로 합성 공부를 하고 싶습니다. 이런 기회는 자주 없으니까, 우승하고 싶어서… 그래서 길드에 의뢰한 것입니다.*

알렉: *그래? 그럼, 포샤와 함께 열심히 할게!*

포샤: *네!*

알렉: *…그런데 그 대회라는 것은 어떤 거지?*

포샤: *2인 1조로 참가하는 아이템과 웨폰의 합성 대회입니다. 매우 어렵다고 해요.*

루츠: *알렉, 아이템이라면 나에게 맡겨 줘~! 아이템 합성은 잘 할 수 있어. 이건 내가 할 일이야.*

포샤: *저기… 웨폰의 합성도 있는데요….*

루츠: *웨폰….*

알렉: *괜찮아?*

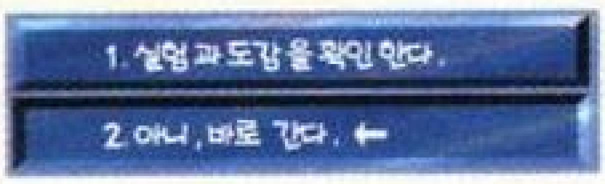
루츠: *뭐, 이번에는 알렉에게 맡기자고!*

알렉: *아이템과 웨폰, 양쪽의 합성에 대해 잘 알지 않으면 대회에서 우승할 수 없겠군.*

포샤: *그렇습니다! 하지만 아직 대회까지는 시간이 있으니까 그 사이에 도감 등을 보세요.*

알렉: *아이템과 웨폰의 합성 정보를 확인해 두는 편이 좋겠지…?*

포샤: *그렇습니다. 어때요? 곧 회장으로 갈 수도 있는데요…. 아이템 협회와 웨폰 협회에서 실험과 도감의 확인을 하시겠습니까?*





▲견습생 포샤

② 대회에서는 포샤가 상자에서 아이템을 고르며, 그것과 합성할 수 있는 아이템을 상자에서 선택하면 된다. 합성에 관해서는 합성 데이터를 참고하기 바란다. 1회전에서는 강철 검(こうてつの剣)+ 하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石), 준결승에서는 하얗고 빛나는 원석(白くかがやく原石) + 모피 망토(毛皮のマント), 결승에서는 가벼운 금속(軽い金属) + 민트(ミント)를 합성하면 된다.

No.32 암시장에서 합성 아이템을 팔고 싶어 (闇市で合成アイテムを売り出したい)

① 협회집락에 있는 아이템 협회로 간다. 의뢰 내용은 남 스라트(南 スラト)의 테스터(テスタ)에서 어떤 새로운 아이템을 팔아 달라는 것이다.

② 아이템 협회 오른쪽에 있는 웨폰 협회로 간다. 세릴은 정크산으로 갔다고 한다.

③ 정크산으로 간다. 배틀(아카데미 전투원×3). 이 전투에서 세릴이 참가하게 된다.

[정크 산]

세릴: *…뭐야, 너희들은!*

연구원: *너야말로 우리 앞에 잘도 나타나는군. 우리는 여기에서 입수할 수 있는 귀중한 합성 재료를 찾고 있을 뿐이다. 빨리 사라지라고.*

세릴: *원하는 것이 있다면 네 맘대로 찾으라고. 왜 나를 쫓아오는 거지? 여기에서 아이템을 줍는 것은 기스렘에 살고 있는 사람의 자유야!*

연구원: *시끄러운 녀석이군. 처리해!*

세릴: *할 생각이야!?*

연구원: *엇, 그 총은….*

연구원2: *저것은… 합성으로 만든 총이잖아!? 설마, 이런 조그만 아가씨가….*

연구원: *역시, 그랬군. 천재적인 웨폰 합성을 하는, 세릴이라는 자가 너였군.*

세릴: *분명 나는 세릴이지만, 그것이 무슨 문제지?*

연구원: *세릴이라면 인재 리스트에 올라와 있습니다.*

연구원2: *좋아, 그렇다면 이쪽도 확보하자고. 어때, 세릴. 우리와 함께 가지 않을래?*

세릴: *어?*

연구원: *우리는 아카데미라는 조직원이다. 과학의 힘으로 다시 인류에게 번영을 줄 수 있는 계획을 진행하고 있지.*

연구원2: *그 아카데미가 너의 재능을 높게 평가하고 있어. 자, 우리와 함께 가자.*

세릴: *다가오지 마!! 농담이 아니야. 나는 누구의 지도도 필요없어. 게다가, 너희들 같은 타입은 신용할 수 없다고. 내 총이 말하고 있어!*

연구원2: *…그러면 할 수 없지. 강제로 연행할 수밖에. 전투원!*

세릴: *제길…!*

전투원: *반항해도 소용없어. 혼자서 이 숫자를 상대할 수 있을까?*

세릴: *흥, 해보자고!!*



▲다시 위기에 빠진 세릴

④ 전투가 끝나면 기스렘 남쪽에 있는 추락 유적의 뒷길로 간다.

⑤ 북쪽 지하 2층에서 배틀(자폭령×2, 패러라이즈 우즈×2, 팬텀×1). 전투 후 상자에서 가득한 과실, 라크의 문장, 생명의 사과를 입수한다.

⑥ 계속 전진하면 배틀(고렘×2, 고렘 마스터×1). 마그네틱 벨트, 파로의 열매 입수할 수 있다. 파로의 열매는 출구 오른쪽에 숨겨져 있다.

⑦ 북쪽 지하 3층에서 배틀(스컬 워리어×1, 자폭령×2, 스켈톤×2). 넥탈의 열매, 가벼운 금속, 부활의 약을 입수하게 된다.

⑧ 중앙부에서 전투는 없으며, 힘의 열매, 레코의 열매를 입수하게 된다.

⑨ 오른쪽 동굴로 이동하면 배틀 (고렘×3, 고렘 마스터×1).

⑩ 남쪽 지하 2층에 세이브와 회복 포인트가 있으니 휴식을 취하고 진행하자. 계속 전진하면 배틀(고렘×3, 고렘 마스터×3)이 있다. 전투가 끝난 후 마법의 약을, 오른쪽으로 이동하면 실버 나이프를 입수하게 된다.

⑪ 남쪽 지하 1층. 이제 마지막 전투다. 배틀(아프렌티스×2, 고렘×2). 전투가 끝나면 파로의 열매를 입수할 수 있다.

⑫ 남 스라트.

⑬ 테스터의 아이템 협회로.

[테스터 아이템 협회]

루츠: *오, 아이템 협회! 안은 협회집락과 똑같은 느낌이군.*

협회원: *…혹시, 프로젝트를 위해서, 북 스라트에*

서 온 헌터인가요?

알렉: 네. 그렇습니다. 알렉이라고 합니다.

협회원: 말씀드리기 뭐하지만, 사실은… 이쪽에서 준비해야 할 아이템이… 아직 준비되지 않았습니다! 죄송합니다!!

알렉: 무슨 말이죠?

협회원: 그 아이템은 어떤 가게에 있는데, 아무리 해도 팔지 않으니….

루츠: 그러면 안되지! 남 스라트의 아이템이 없으면 새 아이템 합성을 할 수 없잖아!?

협회원: 죄송합니다! 아, 나는 무능해~!

알렉: 괜찮아요. 그런데 그 아이템을 팔고 있는 상점은?

협회원: 네. 판디라(バンディラ)에 있는 아리(アリ) 할아버지라는 사람의 상점입니다. 그게 고집이 센 할아버지라…. 제가 가도, 다른 사람이 가도 조금도 이야기를 들어주지 않습니다!

루츠: 그거 곤란한데.

협회원: 하지만 마을 사람들의 말로는 오직 한사람, 토슈 두목만이 할아버지와 이야기를 나눈 것을 봤다고 합니다!

알렉: 토슈 두목…. 물의 구슬을 지키고 있는 사람이군요.

협회원: 네. 그렇습니다. 두목이 소개해 준다면… 될 것 같은데요.



▲아직도 끝난 것이 아니다

⑭ 테스터 북동쪽에 있는 토슈의 집으로 간다.

[토슈두목의 집]

토슈: 어이, 너희들 멀리서 온 헌터라고?

알렉: 네. 하지만 토슈 두목님, 지금 나간 사람들은 아카데미 사람들이 아닙니까?

토슈: 그래. 그런 말을 했던 것 같은데…. 너희는 알고 있었나? 뭐지, 아카데미란 것은?

알렉: 우리도 북 스라트에서 만났었지만, 세계 부흥을 목표로 하는 과학자의 조직인 듯 합니다. 하지만 꽤 강제적으로 계획을 진행하고 있지요.

세릴: 조직을 위해서 인간을 억지로 끌고 가기도 해요.

토슈: …역시. 하지만 나는 테스터에서 멋대로 굴게 만들지는 않아! 그런데, 너희들도 북 스라트에서 왔다고?

알렉: 네. 협회집락에서 의뢰를 해왔습니다.

토슈: 너희들처럼 젊은 사람들이 추락유적의 뒷길을 지나서 왔다는 것인가? 대단하군! 이름을 알려주게.

알렉: 알렉이라고 합니다.

루츠: 저는 루츠! 이쪽은 테오고, 저쪽의 무뚝뚝한 녀석이 세릴입니다.

세릴: …너, 맞고 싶어?

테오: 이번에는 루츠씨가 나빴어요.

토슈: 어이, …그런데, 무슨 일로?

알렉: 네. 실은 판디라의 아리 할아버지를 소개해 주었으면 합니다. 일에 필요한 아이템을 그 사람이 갖고 있어요.

테오: 누가 가던지 말도 못 붙인다고 합니다.

알렉: 하지만 토슈 두목의 소개라면 혹시, 말을 들어줄지도 몰라요.

토슈: 두목은 거북해. 토슈라고 해줘. …역시, 길드의 의뢰인가. 좋겠어, 헌터라니. 좋아, 좋은 것을 가르쳐주지. 그 할아버지의 본명은 아리오리하베리이마소가리(アリオリハヴェリイマソガーリ - 헉, 이것도 이름인가…)라고 한다.

루츠: 아리오… 리하?

알렉: …길다.

토슈: 이 이름을 알고 있는 것은 그 방면의 단골뿐이다. 이 이름을 부르면 이야기도 할 수 있어.

루츠: 기억했어? 알렉~.

알렉: 흠… 글쎄.

루츠: 그래… 테오는 어때?

테오: 그다지 자신이 없어요…. 그러면 루츠씨는?

루츠: 헤헤! 내가 기억 못할 줄 알고! 음, 아리…, 리오하….

세릴: 흥, 그 정도도 못하다니.

루츠: 뭐라고? 그럼 네가 말해봐!

세릴: 해본다!

토슈: 왜 그래, 아까부터… 너희들 동료 맞아? 동료란 서로 협력하는 것이지? 서로 부족한 면을 채우는 것이 동료인 것이야.

루츠: 이 녀석에게 내가 채워야 한다고~?

세릴: 나야말로 이런 녀석에게 메워 줘야할 이유는 없어!

토슈: 후후후, 이 점이 아직 젊다는 것이겠지.

알렉: 여기에서 말싸움을 해도 소용없어. 어쨌든 내가 이름을 기억해서 아리 할아버지와 이야기를 해보지. 하지만 자신이 없으니까 모두 분담해서 기억해 두자고.

테오: 그래요. 모두 협력해서 기억하자구요.



▲야성미를 잃지 않고 있는 토슈

⑮ 테스터를 나와서 조금 남쪽으로 가면 판디라(バンディラ)가 있다. 카지노 옆에 있는 아리 할아버지에게 간다. 이름은 아리오리하베리이마소가리(アリオリハヴェリイマソガーリ)이다.

⑯ 테스터의 아이템 협회로 가서 아이템을 준다. 대단한 마법의 사과를 만들면 웨폰 협회로 이동하게 된다.

⑰ 토슈의 집 밑에 있는 암시장 관리 사무국에 레이 소드(レイソード)를 넘겨준다.

⑱ 토슈의 집으로 가서 허가를 맡으면 이번 의뢰는 끝이다.

적 스테이터스

아카데미 전투원	LV23/HP105/MP0/ATT65/DEF12
팬텀	LV16/HP66/MP60/ATT54/DEF10
패러라이즈 우즈	LV16/HP45/MP40/ATT68/DEF21
자폭령	LV13/HP61/MP0/ATT62/DEF10
고렘	LV17/HP94/MP30/ATT69/DEF19
고렘 마스터	LV23/HP41/MP80/ATT63/DEF15
스켈톤	LV15/HP51/MP/0/ATT76/DEF12
스컬 워리어	LV20/HP69/MP0/ATT97/DEF14
아프렌티스	LV7/HP15/MP140/ATT23/DEF5

No.33 발전소 소장의 위기, 다시 (發電所所長の危機, 再び)

① 이 의뢰는 의뢰32가 끝난 다음 북 스라트의 기스램 길드에서 발생한다. 그러므로 북 스라트 길드로 가서 의뢰를 받자.

② 협회집락의 발전소로 간다.

③ 발전소 2층의 소장과 이야기한다. 배틀(노이에×1) 알렉 혼자서 싸우게 된다.

④ 노이에를 물리치면 부소장과 함께 가



▲모두 부소장의 짓이었다

짜 헌터 3명이 등장하며 배틀(싸움꾼×1, 스트리트 파이터×1, 몽크×1).

적 스테이터스

노이에	LV21/HP228/MP180/ATT61/DEF8
싸움꾼	LV23/HP99/MP20/ATT117/DEF13
스트리트 파이터	LV17/HP77/MP30/ATT94/DEF11
몽크	LV19/HP82/MP60/ATT100/DEF11

No.34 아이템 흥정 컨테스트 IN 암시장 (アイテム取引きコンテスト IN闇市)

① 남 스라트의 테스터 길드에서 의뢰를 받으면 곧 아이템 흥정 컨테스트가 개최된다.

[암시장]

길드인: *자, 암시장에 도착했다. 여기가 이번 컨테스트 회장이지.*

알바: *후후후, 네가 나를 이기려면 3,000년이나 멀었어.*

길드인: *그도 또 다른 출전자이다.*

알렉: *알바, 서로 힘내자고.*

알바: *흥, 내가 상대라도 그래야지, 왜냐하면 컨테스트에서 1등을 하는 것은… 바로 나니까.*

길드인: *…흠흠, 그럼 컨테스트를 시작하지. 헌터라면 자신이 놓여 있는 상태를 빨리 이해하고, 어떤 때라도 냉정한 판단을 내려야만 해. 아이템 거래의 실력을 겨루는 형태로 컨테스트는 진행된다. 따라서 이 컨테스트에서는 아이템 거래의 실력을 다투는 거야. 길드가 제공한 약초를 교환하여, 보다 고가의 아이템을 입수하는 것이지. 하지만 암시장 바깥으로는 나갈 수 없어. 출전자는 암시장 안에 있는 사람과 5회까지 아이템을 교환할 수 있어. 물론, 5회 이하라도 상관없어. 어디에서 그만둘지는 출전자가 자유롭게 판단할 수 있지. 그만둘 때에는 나에게 말을 걸어 줘.*

알바: *즉… 처음 약초에서 점점 교환하면서 마지막에 높은 가치의 아이템을 얻으면 되겠군요?*

길드인: *그래, 하지만 교환은 5회까지, 갖고 있는 아이템은 사용할 수 없어. 너희 2명이 마지막 조이다. 너희들의 결과로 우승이 결정돼.*

알바: *하하하, 낙승이야, 낙승. 난 아이템에는 매우 정통하니까. 너희들도 힘껏 해보라고.*

루츠: *뭐, 뭐라고!*

알바: *이봐, 도움이 되지 않는 녀석이 튀어 나왔는데.*

루츠: *도움이 되지 않는다니!*

알바: *네가 내 상대가 될 것 같아? 그만 두라고. 너 약초의 가격은 알고 있어?*

루츠: *…제길, 바보로 만들다니! 정말 화났어, 더 이상 참을 수 없어.*

알렉: *여기는 나에게 맡겨 둬. 아이템이라면 다 아니까. 무엇보다도 저 녀석을 이기고 싶어.*



▲또 알바와 경쟁을 하게 된다

② 교환하는 순번은 다음과 같다.

③ 왼쪽 상단의 가게에서 약초를 힘나는 젤리(やる気ゼリー)로 교환한다.

④ 그 다음, 우측 상단의 2번째 가게로 가서 힘나는 젤리를 브론즈 나이프로 교환한다.

⑤ 그 다음으로 알바에게 말을 걸어서 나이프 계열을 잘라진 사과(すりおろしたリンゴ)와 교환한다.



▲알바와 교환하는 것이 이번 의뢰의 중요 포인트이다

⑥ 그 다음, 그 밑의 가게에서 사과(すりおろしたリンゴ)와 대단한 폭탄(すごい爆弾)을 교환한다.

⑦ 마지막으로 가장 오른쪽 밑의 가게로 가서 대단한 폭탄과 실버 블레이드(シルバーブレード)를 교환한 다음 사회자에게 말을 걸면 우승하게 된다.

No.35 추락 유적의 뒷길의 몬스터 퇴치 (墜落跡の抜け道のモンスター退治)

① 추락 유적의 뒷길로 간다. 여기에서 라이벌 헌터와 승부를 겨루게 된다. 어느 쪽이 적은 턴 수로 진행하는 가를 경쟁하는 것이다. 빨리 쓰러뜨리며 진행하자.

② 첫 번째 배틀(패러라이즈 우즈×2, 자폭령×2, 팬텀×1) 고렘의 카드 등의 강력한 카드가 있다면 1턴에 끝낼 수 있다.



▲고렘 카드면 한방에 통한다

③ 2번째 배틀(스컬 워리어×1, 스켈톤×2, 자폭령×2). 전투 후 HP와 MP를 회복시키고 세이브가 가능한 지점이 나온다.

④ 3번째 배틀(스컬 워리어×2, 스켈톤×3). 여기까지 라이벌 헌터보다 턴 수가 적으면 라스트 배틀로 갈 수 있다.

⑤ 라스트 배틀(고렘×3, 고렘 마스터×1). 이번 배틀은 턴 수에 신경을 쓰지 않아도 되니 여유롭게 플레이하자. 카드를 모으는 데 주력할 것.



▲상대보다 턴 수가 적어야 라스트 배틀로 올 수 있다

적 스테이터스

팬텀	LV16/HP66/MP60/ATT54/DEF10
패러라이즈 우즈	LV16/HP45/MP40/ATT68/DEF21
자폭령	LV13/HP61/MP0/ATT62/DEF10
고렘	LV17/HP94/MP30/ATT69/DEF19
고렘 마스터	LV23/HP41/MP80/ATT63/DEF15
스켈톤	LV15/HP51/MP/0/ATT76/DEF12
스컬 워리어	LV20/HP69/MP0/ATT97/DEF14

No.36 떠돌이 아이템 협회원의 신발견! (流れのアイテム協会員の新発見!)

① 지도의 가장 남쪽에 있는 돈겔 곶(ドンゲル岬)으로 간다. ("곶(岬)"이란 호수나 바다 속으로 돌출한 육지를 말한다.)

[돈겔 곶]

라우반: *…늦어, 늦다고! 뭘 하고 있는 거야, 길드의 헌터는…. 아, 이쪽이야, 이쪽! 너희들이 내 의뢰를 맡으러 온 거야? 너무 늦잖아.*

알렉: *헌터인 알렉입니다. 당신이 라우반씨입니까?*

라우반: 그래, 내가 라우반이야. 흠흠… 역시!! 애라고 생각했는데, 꽤 강해 보이잖아.

알렉: 저… 대재해 전의 아이템을 발견했다고 들었습니다만…?

라우반: 그래! 잘 물었어! 최고의 가게를 열 꿈을 갖고서 전세계를 여행하고 있지. 그리고 나는 최고의 아이템을 모으기 위해, 비오는 날도, 바람부는 날도… 독을 입었을 때도, 마비가 되었을 때도, 헤모지가 되었을 때도! 주야로 아이템 발견을 위해 살아왔지!! 그리고 「초 대단한 검을 막는 열매(超すごい剣の守りの實)」을 발견했어!

루츠: 오오, 그거야말로 남자의 로망이죠!

라우반: 북 스라트를 여행하고 있는 아버지! 라우반이 해냈습니다! 어머니! 알팡 형님! 그리고 귀여운 여동생 루미나! 오빠는 해냈어! 이것으로 입가가 모여 가게를 열 수 있어!

테오: 왠지… 어디서들은 적이 있는 말인데.

알렉: 이상한 예감이 든다.

루츠: 너희들, 무슨 말을 하는 거야. 대재해 전의 아이템이라면 평범히 볼 수 있는 것이 아니야. 이런 행운은 없다고! (그러나 약의 효과는 반대로 나타나니, 몬스터에게 통상 공격이 전혀 통하지 않게 된 것이다. 즉, 마법으로만 상대해야 한다).

세릴: 그럴까…?



▲또 이상한 약의 실험 대상이 되는데…

② 배틀(아머 토터스×3, 크림존 록×1)중에 통상 공격과 카드를 사용할 수 없다. 아머 토터스가 보조 마법으로 방어력을 올리면 없애기가 까다로우므로, 미리 알렉의 사일런트로 마법을 봉해두자. 다음은 특수 공격으로 쓰러뜨리자.



▲통상 공격을 사용할 수 없다

적 스테이터스

크림존 록	LV13/HP38/MP25/ATT49/DEF7
아머 토터스	LV23/HP43/MP36/ATT63/DEF36

No.37 가게를 유행시키고 싶어 (通の店をはやらせたい)

① 판디라(バンディラ)의 아리 할아버지 가게로 간다. 자신이 운영하고 있는 가게에 단골밖에 오지 않지만 최근에는 그마저 오지 않아 곤란하다고 한다. 그래서 가게를 선전하기 위해 도와달라고 하는데… 삐끼가 되어 손님을 유혹하는 의뢰이다.


▲삐끼가 되어 달라고는 아리 할아버지

② 손님을 유혹하는 방법은 다음과 같다. 첫 번째 메뉴가 알렉, 두 번째는 루츠, 세 번째는 테오, 네 번째는 세릴을 나타낸다.





▲두 번씩 메뉴를 선택해야 한다

No.38 암시장의 좀도둑을 잡아줘! (闇市のかっぱらいをつかまえろ!)

① 테스터의 암시장 관리 사무국(闇市管理事務局)의 카운터에 있는 사람과 이야기한다.

② 암시장에서는 좀도둑을 잡는 미니 게임이 있다. 클리어하면 의뢰 성공이다. 미니 게임은 진짜 좀도둑을 찾는 게임이다. 모두 5명이 나오며, 진짜 좀도둑에게 시선을 응시하면 찾을 수 있다.


▲시선을 놓치면 안된다

No.39 물 구슬을 찾아줘! (水の球を取り戻せ!)

① 38번 의뢰를 길드에 보고한 다음 밖으로 나오면, 아카데미가 물 구슬을 탈취해 가는 장면이 나온다. 토슈는 알렉에게 의뢰를 부탁하는데…. 길드로 가서 의뢰를 받은 다음 북 스라트로 가서, 기스렘의 아카데미 사무소 안쪽에 있는 방으로 간다. 이 의뢰를 받고서 도중에 40번 의뢰를 해결해야 한다.


▲물 구슬을 탈취하는 아카데미

② 거대 전함에 대한 이야기를 테스터에 있는 토슈에게 가서 보고한다. 일시적으로 토슈가 동료로 된다.

③ 지도 북동쪽의 거대전함(巨大戰艦)으로 이동하자.



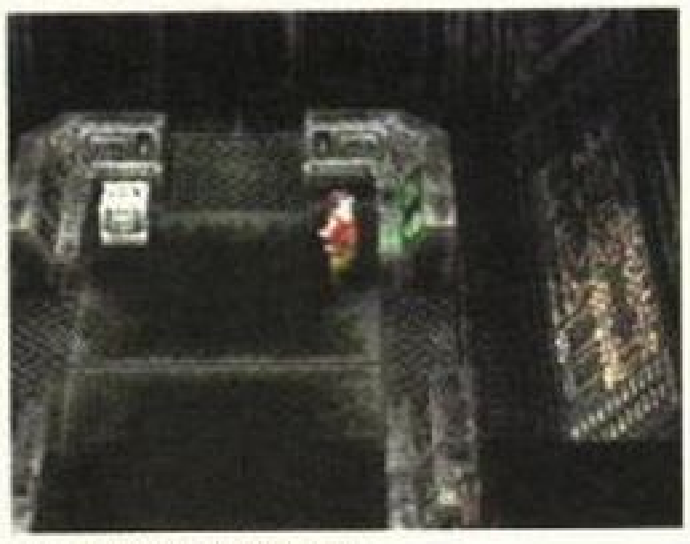
▲이 곳이 거대 전함이다

④ 거대 전함에 들어가면 남자가 있으며, 상자에서 두꺼운 금속(かたい金屬)을 얻는다.

⑤ 계단을 내려와 통로(통로A)의 오른쪽 방으로 들어간다. 배틀(아카데미 전투원A×2). 전투 후 민첩의 팔지, 라드의 시약, 가벼운 금속을 얻는다.

PlayStation POWER 공략왕!

⑥ 다음 통로(통로B)의 오른쪽 방으로 들어가서 스위치를 눌러 언락1을 해제한다. 그리고 옆 상자에서 파로의 열매를 얻는다.



▲여기에서 락을 해제할 것

⑦ 통로A로 가서 가운데 문으로 들어간다.

⑧ 거대 전함 좌현 2층의 어뢰 발사실이다. 배틀(아카데미 전투원A×2) 후 옆방의 스위치를 눌러 도어락4를 해제한다. 생명의 나무 열매와 녹색 부적을 얻는다.

⑨ 그리고 통로B의 가운데 문으로 간다.

⑩ 그 앞 통로의 오른쪽으로 간다. 배틀(아카데미 전투원A×2, 아카데미 전투원B×1). 앞에 있는 스위치를 눌러 도어 록2를 해제한다.

⑪ 전 통로로 돌아가서 왼쪽 문으로 간다.

⑫ 거대전함 좌현 1층. 통로 왼쪽으로 간다. 배틀(아카데미 전투원A×1, 아카데미 전투원B×1) 왼쪽에 있는 방으로 들어가서 스위치를 누르면 도어 록3이 해제된다.

⑬ 전 통로로 되돌아가서 중앙 하단에 있는 문으로 들어간다.

⑭ 어느 정도 진행하면 계단과 방이 있는 통로에 도착하며, 먼저 방으로 들어가서 라드의 시약, 두꺼운 금속, 마력의 열매, 생명의 나무 열매를 입수한다. 아이템을 모두 입수했다면, 계단으로 간다.

⑮ 거대전함 중앙부 2층으로 → 3층 → 이벤트 후 토슈 대신에 슈우가 동료로 된다.



▲동료란 어떤 존재인지 일깨워 주는 토슈와 슈우

⑯ 위로 이동하여 중앙부 상층 갑판에 간다. 통로 중앙에 있는 방에는 세이브포인트가 있으며 침대에 누워서 휴식을 취할 수도 있다. 계단으로 올라가면 배틀(샷 건 트랩×2, 캐논 트랩×2).

⑰ 오른쪽 계단을 통해 밑으로 내려간다.

⑱ 거대전함 우측부 2층. 처음에 보이는 방에 들어가서 트랩을 해제한다. 왼쪽 방(방A)에서는 배틀이 벌어지지만 아직 갈 필요는 없다. (건너×3: 여기에서는 나온 다음 다시 들어가면 적이 계속 나온다.)



▲방A에서는 적이 계속 나온다

⑲ 왔던 길로 한층 위로 올라가서 트랩 왼쪽에 있는 계단으로 간다.

⑳ 거대 전함 우현 상부 갑판(巨大戰艦右部上甲板). 배틀(건너×2).

㉑ 왼쪽 계단으로 내려간 다음, 방에서 스위치를 누르면 패스코드2 (3121)를 확인할 수 있다. 라크의 문장, 라드의 시약, 마법의 잎사귀 얻는다.

㉒ 방A와 통한 통로의 가장 왼쪽 문으로 들어가면 패스코드1 (9871)을 확인한다. 두꺼운 금속을 얻는다.

㉓ 다시 되돌아가서 트랩의 가운데에 있는 문에 패스코드1을 사용하여 들어간다. 그곳에서 패스코드3(1192)를 확인한다. 방A 앞 통로의 가운데 문으로 들어가서 우측 1층으로 간다. 여기에서 패스코드2를 사용하여 안으로 들어가고, 트랩을 해제한다. 황색 부적, 바이올렛의 열매를 얻는다.

㉔ 우측 1층의 트랩 앞에 있는 문에 패스코드3을 사용하여 들어간다.



▲이 곳이 패스코드3을 사용하는 문

㉕ 그 앞 통로 중간의 방에 세이브포인트가 있다. 마법의 반지, 파로의 열매를 얻는다.

㉖ 그리고 앞으로 이동하면 보스전. 배틀(갑살충×4, 카오스암즈×1). 알렉의 회복마법과 몬스터 카드를 사용하면 이길 수 있을 것이다. 카오스 암즈의 HP는 약 500 정도이다.



▲이 녀석이 보스다

적 스테이터스

아카데미 전투원(A)	LV23/HP105/MP0/ATT65/DEF12
아카데미 전투원(B)	LV36/HP149/MP280/ATT/59/DEF22
샷건 트랩	LV13/HP85/MP0/ATT124/DEF14
캐논 트랩	LV14/HP89/MP0/ATT128/DEF14
건너	LV21/HP93/MP0/ATT92/DEF15
갑살충	LV65/MP40/ATT62/DEF25

No.40 민중의 폭동을 막아줘! (民衆の暴動を止めろ！)

① 의뢰 39의 이벤트를 받고서 토슈를 동료로 하기 전에(주의!!) 북 스라트 기스렘 길드로 가면 의뢰를 받을 수 있다.

② 추락 유적의 뒷길의 북쪽 입구로 이동한다.

③ 추락 유적의 뒷길의 몬스터를 퇴치한다.

No.41 사이좋게 되려면 어떻게 하지? (仲良くなるにはどうしたらいいの？)

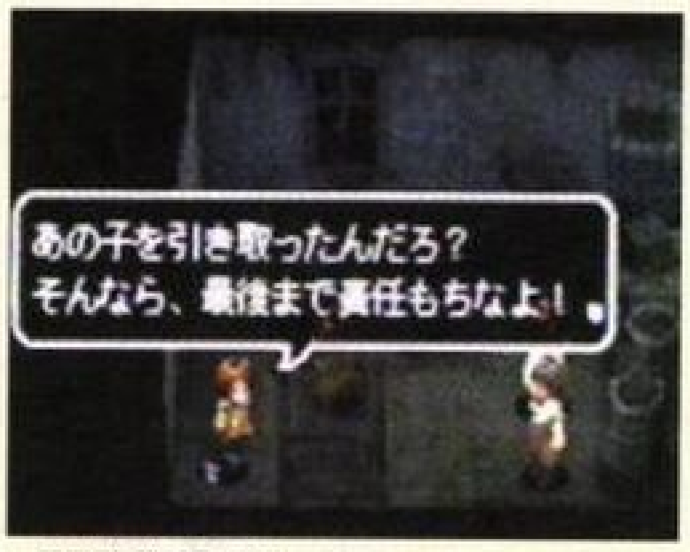
① 이 의뢰는 의뢰 39가 끝난 다음 북 스라트의 기스렘 길드에서 발생한다.

② 차일드 하우스로 가면 클라라가 남자아이의 문제로 의뢰를 했다고 한다. 안쪽 방으로 들어가서 그 녀석을 만나 보자.



▲삐딱해진 이 녀석을 도와주는 게 이번 의뢰의 목적이다

③ 기스렘 여관의 오른쪽 방으로 가서 다니엘의 양부모를 만난다.



▲끝까지 책임을 지라는 셰릴

④ 자동적으로 정크산으로 이동한다. 배틀(강도×1, 닌자×1)

적 스테이터스

강도	LV15/HP67/MP0/ATT66/DEF12
닌자	LV19/HP55/MP40/ATT87/DEF11



▲놀러왔다가 위험에 빠진 아이들

No.42 토슈 두목으로부터의 극비 의뢰 (トッシュ親分からの極秘依頼)

① 토슈에게 가서 의뢰의 내용을 듣는다. 누가 자신의 이름을 팔면서 마을 사람들을 곤란하게 만들고 있다고 한다.

② 여관, 웨폰 협회, 몬스터 협회, 주점의 카운터에 있는 사람과 아이템 협회의 안쪽에 있는 사람과 이야기를 한다.



▲알고 보니 공짜로 해결하려는 녀석이었다

③ 토슈에게 보고한다.

④ 범인은 여관 → 아이템 협회 → 주점 → 몬스터 협회 → 웨폰 협회 → 여관으로 이동한다. 즉 발견하기 위해서는 한발 앞서 가야만 한다. 아이템 협회에서 '주점에 갔다' 고 들었다면 몬스터 협회로 가면 된다.



▲주점으로 갔다고 하니 몬스터 협회로 가서 기다리자



▲이 녀석이 범인이다

⑤ 마을 남서쪽에 있는 빈집에서 범인을 발견한 다음, 지옥평원(地獄ヶ原)으로 가게 만든다. 배틀(싸움꾼×3).



▲이 곳에 녀석이 숨어 있다

적 스테이터스

싸움꾼	LV23/HP99/MP20/ATT117/DEF13

No.43 북 스라트로 보내는 물건 (北スラートへのおくり物)

① 추락 유적의 뒷길(남 스라트에서)로 들어간다. 북 스라트의 가게로 보낼 우정의



▲우정의 증표를 북 스라트로 보내 달라는 의뢰

징표를 찾아 달라는 부탁을 받는다.

② 남측 지하 1층에서 배틀(고렘×2, 아프렌티스×2). 이번 의뢰에서는 반짝이는 것을



▲반짝이는 것을 조사해 볼 것

조사해 보자. 대단한 약초가 있다.

③ 남측 지하 2층을 경유하여 지하 3층으로 가면 힘나는 젤리를 얻을 수 있다. 배틀(아프렌티스×1, 고렘×4).

④ 세이브포인트 앞에 빛의 플러그먼트



▲이 장소에서 빛의 플러그먼트를 얻자

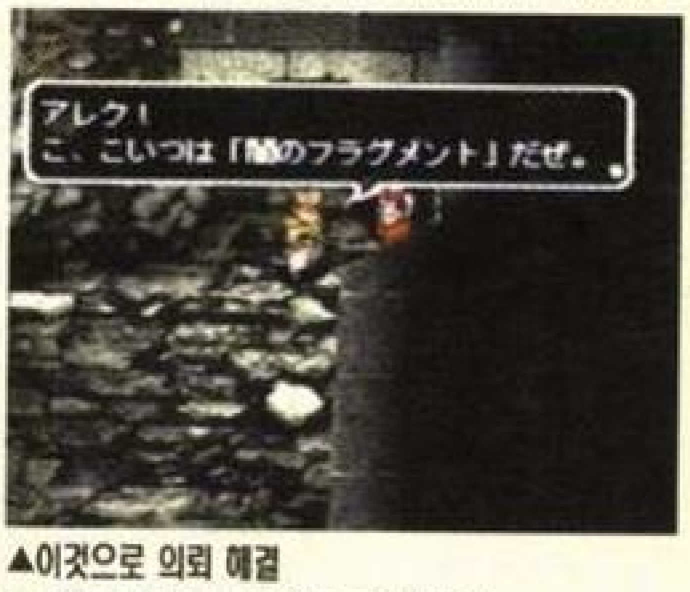
(光のフラグメント-중요)가 있다.

⑤ 남측 지하 3층. 배틀(스컬 워리어×3, 스켈톤×2).

⑥ 중앙부의 방. 배틀(뛰어난 헤모지×2, 스켈톤×3).

⑦ 출구쪽 계단 쪽에 암흑의 플러그먼트(闇のフラグメント-중요)가 있다.

⑧ 암흑과 빛 양쪽을 주었다면 자동적으



▲이것으로 의뢰 해결

로 북 스라트의 가게로 가게된다.

적 스테이터스

고렘	LV17/HP94/MP30/ATT69/DEF19
고렘 마스터	LV23/HP41/MP80/ATT63/DEF15
스켈톤	LV15/HP51/MP/0/ATT76/DEF12
스컬 워리어	LV20/HP69/MP0/ATT97/DEF14
아프렌티스	LV7/HP15/MP140/ATT23/DEF5
뛰어난 헤모지	LV17/HP68/MP40/ATT62/DEF13

No.44 남쪽 잔교의 도적을 쫓아줘! (南の棧橋の盜賊 を追い掃え！)

① 남쪽에 있는 잔교(판디라 밑에 있는)



▲이 녀석들은 다리가 있는 곳이면 어디든지 나타난다

로 간다.

② 배틀 (무지개색 교단 단원(적)×3, (녹)×

적 스테이터스

무지개색 교단 단원(적)	LV18/HP54/MP64/ATT45/DEF8
무지개색 교단 단원(녹)	LV18/HP54/MP48/ATT45/DEF8

2).

No.45 중요한 자료를 대도서관으로 (貴重な資料を大図書館へ)

① 북 스라트의 협회집락으로 이동한다.

② 아이템 협회, 웨폰 협회, 몬스터 협회를 들러 각각의 자료를 받는다.

[아이템 협회]

알렉: 지하타의 대도서관에 연구 자료를 옮길 의뢰 때문에 왔는데요.

협회원: 그래, 너희들이 하는군!

협회원2: 음, 그럼 안심하고 맡길 수 있겠어.

알렉: 의뢰의 내용을 자세히 알려 주십시오.

협회원: 이 협회집락에서는 각지의 협회서 모은 성과를 정기적으로 수집하고 있어. 그 기록을 지하타에 있는 대도서관까지 옮겨 주었으면 해.

협회원2: 대도서관에 기록을 남기면 곧 세계로 퍼지게 되지. 많은 사람들에게 우리의 지식을 전파할 수 있는 거야.

협회원3: 즉, 협회의 존재의의를 건 대단한 일이지요.

루츠: 우와… 그런 대단한 일이었군.

알렉: 알겠습니다. 맡겨 주십시오.

협회원3: 그럼 이 아이템 도감에서 자료를…. 당신들이 발견한 것도 귀중한 자료가 되니, 잘 부탁드립니다. …그럼 이 자료를 대도서관에 옮겨 주십시오.

협회원: 여기 말고 웨폰 협회와 몬스터 협회의 자료도 있습니다. 그쪽도 잊지 말고 부탁드립



▲자료를 대도서관으로 옮겨 달라는 의뢰니다.

③ 남 스라트의 남쪽 잔교로. 배틀(화식조×3, 봄버 플라이×3).

[잔교]

루츠: 뭐야, 이 몬스터들은!

선원: 앗, 헌터인가?

알렉: 그래, 지하타에 가야하기 때문에 배를 타러 왔는데, 이 대량의 몬스터들은….

선원: 실은 음식이 들어 있는 화물을 잔교에 놔두어서… 갑자기 이런 몬스터가….

선장: …불츠! 괜찮아?

선원: 선장!

세릴: 하지만 그렇게 많은 수는 아니야.

테오: 우리만으로 괜찮을까?



▲배를 타기 전에 먼저 준비 운동을…

세릴: 녀석들을 전멸시켜야 배까지 갈 수 있어.



▲지하타 항에 도착한 알렉

④ 지하타 항(ジハータ港)에 도착한다.

⑤ 지하타 항에서 남동쪽에 있는 페이서

적 스테이터스

화식조	LV23/HP59/MP90/ATT78/DEF11
봄버 플라이	LV18/HP59/MP15/ATT71/DEF15



▲의뢰 종료 후 점술사 사니아와도 만나게 된다

스(ペイサス)로 이동한다.

⑥ 페이서스로 들어가서 왼쪽에 있는 대도서관에 자료를 넘겨주면 의뢰는 끝난다.

No.46 전 헌터에게 고함, 티크바를 쫓아라 (全ハンターに告ぐ、ティクバを追え)

① 페이서스의 길드로 가면 이번 의뢰밖에 없다. 먼저 페이서스 북동쪽에 위치한 티



▲긴급을 요하는 의뢰이다



▲단서를 찾기 위해 조사하고 있는 헌터들

크바의 집으로 간다.

② 페이서스에서 나와 라마다(ラマダ) 사



▲들어가지 못하게 하는 라마다 승(僧)들

(寺)로.

③ 무사의 술법학원으로 가서 왼쪽에 있



▲자연 마법을 연구하고 있는 학원이다

는 연습실로 간다.

④ 마시아와 함께 다시 한번 라마다 사원으로.

⑤ 라마다 사에서 정보를 얻은 다음 루사



▲이가에게서 정보를 얻는다



▲이상한 기계 장치를 사용했다는데… 역시 아카데미가?



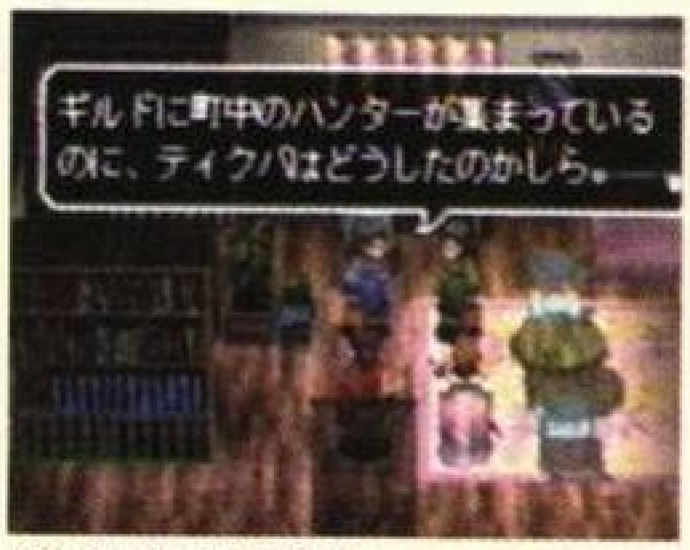
▲루사 학원에 나타난 티크바

의 술법학원으로.

⑥ 페이서스의 길드로.

⑦ 마시아의 집(티크바의 옆집)에 있는 2인조 가정부에게 말을 걸면, 티크바가 로마스톨 대하(ロマストル大河)에 있다는 것을 알 수 있다.

⑧ 페이서스의 북서쪽에 있는 로마스톨 대하로 가자. 배틀(갈드×1). 약 200전후의 데미



▲이 아줌마들에게 물어보자

지를 입히면 강제 종료된다. 그리고 라마다







▲◀▼물에 관한 실험 중인 아카데미 사람들



▲갈드와의 배틀

사로 가서 티크바는 자신의 죄를 사과한다.



▲동료가 되는 마시아

⑨ 마시아(マーシア)가 동료가 된다.

⑩ 페이서스의 길드로.

No.47 범인은 이 안에 있다! (犯人はこの中にいる!)

① 페이서스의 대도서관으로 간다.

② 우선 각각의 사람에게 말을 걸어 본다.

③ **도서관원 뮬러**: *들어갈 때 간츠가 아닌 누군가와 만났다.*

요난: *들어갈 때 간츠와 만났다. 나올 때에는 뮬러와 만났다. 라마다 승은 보지 못했다.*

간츠: *들어갈 때 요난과 만나고, 나올 때에도 누군가와 만났다. 라마다 승은 아니다.*

라마다승 다실바: *처음에 들어가서 나올 때에는 누군가와 만났다. 간츠는 아니다.*

크루프니: *들어갈 때 간츠와 만났다. 나올 때 만난 사람은 요난이 아니다.*

④ 다음은 이 대화를 근거로 들어간 사람의 순번을 추리하는 것이다. 다실바(ダシルバ) → 요난(ヨナン) → 간츠(ガンツ) → 크루프니(クルプニ) → 뮤라(ミュラー)의 순으로 세워 두자. 누가 거짓말을 했는지 생각해 보면 알 수 있다.

⑤ 그리고 이 순번으로 조사할 때 이상한 말이 나오는 인물이 범인이다.

⑥ 바로 그 사람은 요난(ヨナン)이다. 즉, 범인은 요난이다.

No.48 로마 호반의 도적단을 쫓아줘! (ロマ湖畔の盗賊 を追い払え!)

① 라마다 사의 왼쪽에 있는 로마 호반



▲아직도 정신 못 차리고 있는 무지개 단

(ロマ湖畔)으로 간다.

② 배틀(무지개색 교단 단원(적)×3, (녹)×

적 스테이터스

무지개색 교단 단원 (적)	LV18/HP54/MP64/ATT45/DEF8
무지개색 교단 단원 (녹)	LV18/HP54/MP48/ATT45/DEF8
무지개색 교단 부단장	LV40/HP288/MP200/ATT105/DEF16

부대장×1)

No.49 나의 애견 이야기 (ぼくの愛犬物語)

① 페이서스의 여관으로 가서 의뢰인을



▲잃어버린 개를 찾아 달라는 의뢰이다

만난다.

② 자동으로 로마스톨 대하(ロマストル大河)로, 배틀(마이코인드×2, 알라우네×2).

③ 자동으로 라마다산 기슭으로, 배틀(슈텔넬×3, 크리스탈 가고일×2).

④ 자동으로 카오얀의 숲(カオヤンの森)



▲결국 여관 2층에 있었던 아티

으로, 배틀(알라우네×4, 펜펜초×2).

적 스테이터스

마이코인드	LV47/HP174/MP50/ATT124/DEF24
알라우네	LV26/HP103/MP20/ATT92/DEF16
슈텔넬	LV27/HP126/MP70/ATT103/DEF14
크리스탈 가고일	LV35/HP98/MP100/ATT129/DEF22
펜펜초	LV23/HP99/MP0/ATT87/DEF15

No.50 진정한 땅의 길로 이르는 길 (眞の地の道への道)

① 루사의 술법학원(ルーサの術法學院)의 연습장으로.

② 자동적으로 라마다 산정으로 가게 된다. 여기에서 도안에게 질문을 받게 된다. 질문에는 어떤 것을 선택해도 상관없다.

③ 배틀(야생 헤모지×3, 요수×2). 여기에서는 5개의 상자를 모두 얻은 다음 몬스터를 전멸시켜야 한다. 상자를 열 때에도 턴은 소비하지 않기 때문에 상자에 근접한 캐릭터가 있다면 반드시 열고서 공격할 것.

적 스테이터스

야행 헤모지	LV13/HP63/MP40/ATT50/DEF12
요수	LV22/HP102/MP50/ATT94/DEF16

No.51 역사에 남을 증언 수집 (歷史に殘す證言の收集)

① 대도서관의 관장에게 말을 건다.



▲후세에 남길 역사서를 만든다고 한다

[대도서관]

대도서관 관장: 오오, 전의 그 헌터님! …알렉이라고 했죠. 당신이 내 의뢰를 맡아 줄 겁니까?

알렉: 네, 자세하게 말씀해 주세요.

관장: 전의 대재해에서 많은 자료를 잃어버린 현재, 사람들의 증언을 토대로 후세에게 남길 역사서를 만들고 싶습니다. 실제로 체험한 이야기뿐만 아니라, 전설 등도 상관없어요. 되도록 많은 사람들에게 물어 봤으면 합니다.

알렉: 알겠습니다.

관장: 그 중에서도, 라마다승인 하잔 사범대리와 술법학원의 스발바리 선생에게는 반드시 물어봐 주십시오. 두 사람 모두 역사에 정통한 분이니까요.

알렉: 네, 그럼 가겠습니다.

② 루사의 술법학원(ルーサの術法學院)으로.



▲스발바리 선생은 로마 호반으로 갔다고 말해준다

③ 로마 호반(ロマ湖畔)으로, 배틀(요수×3, 드라군×2).

[로마 호반]

스발바리: 그래, 성궤(聖櫃)의 이야기는 어때?

알렉: 부탁드립니다.

스발바리: …성궤에 대해서는 이전에 한번 이가님에게 들은 적이 있어. 그 안에는 아무 것도 들어있지 않아. 하지만 모든 것이 채워져 있지…라고.

마시아: …왠지, 심오한 말이군요.

스발바리: 나도 아직 그 의미는 몰라. 그리고 이가님은 이후, 성궤에 대한 이야기는 하지 않고 있지.

알렉: 그렇습니까?

스발바리: 그럼 나는 실례하지. 조사를 계속해야 하니까.

마시아: 선생님의 말씀을 들어서 좋았어. 다음은 라마다승의 이야기를 들어야 일이 끝나겠지?

④ 라마다 사(ラマダ寺)로, 배틀(라마다 승×5, 하잔 사범대리×1). 전투 후 옆에 있는 라마다 승에게 말을 걸어야 밖으로 나갈 수 있다.


▲전투에서 이겨야 이야기를 들려준다는 하잔

하잔: 알고 있는 한 말해주지. …먼 옛날, 신을 반역했다고 하는 인간의 왕은, 정령과 신을 뛰어넘는 최고의 힘을 얻었다고 하지. 그 최고의 힘이 무엇인가? 라는 것은 모르지만 말이야. 인간의 왕은 그 힘과 자신의 사악한 힘으로 몬스터를 만들어 내고, 그것을 갖고서 신에게 도전했어. …혹시 그것이 사실이라면 인간이란 얼마나 어리석은 존재인가. 자신이 만든 것에 지금도 힘들어하고 있으니. …그리고 몬스터도 불쌍한 생물이야.

알렉: …그렇군요.

하잔: 다른 자도 뭔가 알고 있을지 몰라. 물어봐도 좋아.

수행 까까머리: 이야기가 끝나면 저에게 말을 걸어 주십시오.

⑤ 페이서스의 대도서관으로 가서 역사에 대해 모은 자료를 넘겨준다.

적 스테이터스

요수	LV22/HP102/MP50/ATT94/DEF16
드라군	LV17/HP79/MP60/ATT69/DEF10
라마다 중	LV24/HP143/MP70/ATT98/DEF15
하잔 사범 대리	LV34/HP164/MP110/ATT158/DEF17

No.52 사람없는 집에서 소리가!!
(無人の家から物音が!!)

① 티크바(ティクバ)의 집 앞에 있는 에리와 비키에게 말을 건다.



▲에리와 비키의 의뢰 내용을 먼저 듣자

알렉: 이 집에서 소리가 난다고 했는데요… 자세한 이야기를 해 주십시오.
비키: 그래, 물론이지.
라라?: 우리들은 티크바가 라마다사에서 수행을 시작하고서….
비키: 때때로 청소하러 오는데….
라라: 소리가 나는 거야. …집안에서.
알렉: 아무도 없는데도요?
비키: 이상하지? 이제 티크바는 없는데… 아무도 없다고.
라라: 그런데 안에 들어가 봤는데….
비키: 그래도… 아무도 없어.
알렉: 혹시 신경을 너무 써서 그런 것은…?
라라: 그렇지 않아. 우리 둘이 들었다고.
비키: 분명, 어딘가에 숨어 있을 거야. 책장이라던가, 책상 밑이라던가….

② 책장 6개를 모두 조사한다.



▲누군가의 인기척을 느꼈다는 세릴



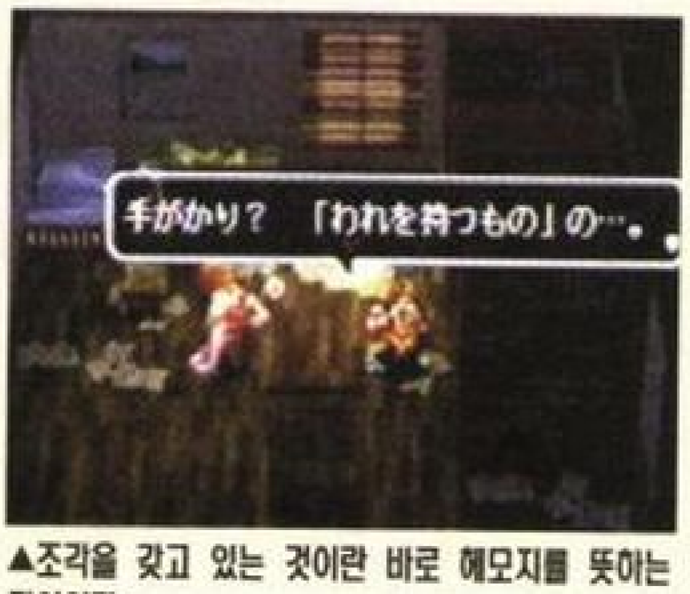
▲와이어트는 웨폰 합성에 대한 정보를 얻기 위해 들어 왔다고 한다

[티크바의집]

루츠: 아저씨는 이런 곳에서 뭘하고 있는 겁니까?
와이어트: 조사하러 왔다.
세릴: 마음대로 들어온 거예요?
와이어트: 그것은… 미안하지만, 하지만 여기에 있는 책이 읽고 싶었어.
마시아: 하지만 몰래 들어오다니, 단정하게 말하면 좋을 텐데.
와이어트: 그렇게 하려 했지만 마침 사람이 없어서… 옆집도 비어 있었고….
루츠: 그럼, 근처의 아줌마에게 말하면 좋았잖아요. 그러면 들어올 수 있어요.
와이어트: 나쁜 의도는 없었어…. 오직 웨폰 합성의 정보를 조사하고 싶었어.
세릴: 웨폰 합성의 정보?
와이어트: 그래, 강력한 총의 합성 방법을 알 수 있을 것 같아.
세릴: 잠깐, 그거 정말이야?
와이어트: 그래, 나는 세계를 여행하면서 다양한 웨폰 정보를 모았어. 그리고 곧 웨폰 합성의 전설을 알게 되었지.
세릴: 웨폰 합성의 … 전설?
와이어트: 그래, 강력한 총을 만드는 합성 방법을 발견한 사람들이…. 전설의 형태로 합성 방법을 자손에게 전했지. 그것이… 웨폰 합성의 전설이다.
세릴: 그런데, 그 전설이란?
와이어트: 전설의 내용은 이렇다. 「화포와 날개같은 검은 금속에 조각을 넣어라. 그러면 새로운 동료가 태어나는 것을 본다. 그대에게 그 친구의 탄생을 보여주지. 그 이름을 널리 알리기 위해서」.
루츠: 정말 모르겠는걸. 정말 합성 방법이야?
와이어트: 일부러 어렵게 만들었겠지. 합성 비밀이 드러나지 않도록.
세릴: 화포와 …날개같은 검은 금속?

③ 수수께끼의 해답은 다음과 같다.

■ 질문1 - 조각은 누가?(われとは誰?)
　답: 헤모지(ヘモジ)
■ 질문 2 - 그 헤모지가 있는 장소는?(そのヘモジ?のいる場所は?)
　답: 라마다 산정(ラマダ山頂)



▲조각을 갖고 있는 것이란 바로 헤모지를 뜻하는 것이었다

④ 자동으로 라마다 산정으로, 배틀(야생 헤모지×3, 킹 헤모지×1).



▲이 녀석이 강력화약을 갖고 있다

⑤ 자동으로 웨폰 협회로.



▲그 남자는 1년 전에 죽은 사람이라는데… 헉…

적 스테이터스

야생 헤모지	LV13/HP63/MP40/ATT50/DEF12
킹 헤모지	LV40/HP116/MP60/ATT128/DEF18

No.53 점술사 사니아의 심부름
(占い師サニアのお手傳い)

① 페이서스의 주점에 있는 사니아와 대화한다.
② 자동으로 로마호반으로.
③ 여기에서 몇 개의 선택기가 나오지만 중요한 것은 마지막의 '스스로 해결해(自分で決めろ)'를 선택하는 것이다.
④ 배틀 (요수×2, 드라군×3).

적 스테이터스

요수	LV22/HP102/MP50/ATT94/DEF16
드라군	LV17/HP79/MP60/ATT69/DEF10

No.54 떠돌이 협회원 형제의 신발견!
(流れの協會員兄弟の新發見!)

① 의뢰를 받으면 자동적으로 라마다 산정으로.
② 배틀(야생 헤모지×1, 요수×4). 특수 능력을 사용할 수 없는 상태가 된다.



▲또 마루타 의뢰이다

③ 전투종료 후 드라이어드 카드(ドライアッドのカード)를 입수.



▲미안해하며 드라이어드 카드를 주는 루미나

적 스테이터스

요수	LV22/HP102/MP50/ATT94/DEF16
야생 헤모지	LV13/HP63/MP40/ATT50/DEF12

No.55 견습 라마다승의 도주 (見習いラマダ僧のかけ落ち)

① 라마다 산기슭으로 간다.

② 라마다 산의 산정에 있는 쿠르토와 말한다.

③ 미니 게임: 쿠르토를 다른 수행중에게 보이지 않도록 하여 아래로 내려가게 만든다. 5번 실패하면 의뢰 실패가 된다. 중은 각각의 패턴으로 움직이며, 그것을 파악해야 한다.

스테이지 1

왼쪽에서 돌아 나가는 방법을 소개하겠다. 우선 이쪽을 향해 오는 중에게 말을 걸어서 쿠르토가 밑으로 향하는 것을 확인하면, 함께 밑으로 이동한다. 아래에 있는 바위에 부딪힌다면 쿠르토에게 말을 걸어서 오른쪽으로 유도한다. 그 다음은 계단 앞까지 유도했다면 오른쪽에서 오는 중에게 말을 걸면 쿠르토는 지맘대로 출구를 향해 걸어 나간다.

스테이지 2

산기슭 쪽에서는 일단 쿠르토를 정지시켜서 중이 왼쪽에서 오는 것을 기다리게 만든다. 그리고 쿠르토를 중앙 부근까지 기다리게 하고, 밑을 향하게 만든다. 쿠르토가 밑을 향했다면 바로 오른쪽 아래에서 쫓아오는 중 앞을 막는다. 그 다음은 쿠르토가 지 맘대로 출구를 향해 가는 것을 기다리는 것이다.

④ 로마스톨 대하(ロマストル大河)로. 배틀(알바×1, 벨가×1, 에네아×1).

적 스테이터스

알바	LV35/HP288/MP180/ATT129/DEF17
벨가	LV38/HP284/MP120/ATT112/DEF25
에네아	LV34/HP262/MP250/ATT84/DEF15

No.56 대승정대리 이가의 밀사 (大僧正代理イーガの密使)

① 라마다사로 간다.


▲이번 의뢰는 아카데미와 관련이 있다고 하는데…


▲머리를 민 티크바로 볼 수 있다

② 지하타 항으로.

③ 파르테(パルテ)의 다다넬 해안에 도착한다.


▲해안에 도착한 알렉들

④ 파르토스(パルトス)의 아이템 협회로 간다. 먼저 의뢰를 끝낸 다음 투기장으로 가보자는 알렉. 그러나 담당자는 자리에 없고, 그는 우승 상품을 구경하기 위해 투기장으로 갔다고 하는데….



▲담당자는 투기장으로 갔다고 한다

⑤ 투기장(闘技場)으로 가서 담당자와 대화를 나눈다.


▲우승 상품인 빛의 여신상을 구경하려고 모여든 인파

⑥ 다시 아이템 협회로 가면 리샤르트(リシャルト)가 있는 산오의 집으로 가보라고 한다.

⑦ 파르토스에서 나와 남쪽에 있는 산오의 집(山奥の家)으로 간다.



▲리샤르트도 아카데미에 대하여 알고 있는 듯…

No.57 수수께끼의 메모 암호해독 (謎のメモの暗號解讀)

① 파르토스의 주점으로 가서 카운터에 있는 헌터에게 말을 건다.

② 주점의 메모에 있는 4 단어의 이니셜을 순번으로 연결하면 「は・い・き・よ」가 된다. 즉 정답은 트라카의 폐허(トラーカの廢墟)이다.

③ 배틀(인톨더×3)

④ 마지막의 질문에는 하트와 관계가 있다(ハートに關係がある)고 대답하면 된다.

적 스테이터스

인돌더	LV49/HP182/MP0/ATT153/DEF22

No.58 몬스터 카드의 의의를 밝혀라! (モンスターカードの意義を問え！)

① 파르토스(パルトス)의 몬스터 협회로 간다.



▲몬스터 카드를 돈주고 사는 녀석이 있단다

② 그 녀석은 파르토스의 여관에 있다.



▲취미는 돈으로만 해결할 수 없다

③ 자동적으로 트라카의 폐허로. 배틀(오우거 메이지×3).



▲무지개색 슬라임 카드가 있다고 해서 왔는데…

④ 배틀 (오우거 메이지×4, 오우거 로드×1). 특히 오우거 로드의 공격력은 219나 되므로 방어력을 올리는 마법이나 카드로 준비를 해 두자.

적 스테이터스

오우거 메이지	LV20/HP110/MP160/ATT67/DEF7
오우거 로드	LV53/HP212/MP200/ATT219/DEF15

No.59 트라카의 폐허에 있는 몬스터 퇴치 (トラーカの廃墟のモンスター退治)

① 자동적으로 트라카의 폐허로 이동한다. 배틀(코브라×3, 마병사×2)


▲이번 의뢰에서도 알바가 등장



▲이 사람들을 구하기 위한 전투만 하면 되는 간단한 의뢰이다



▲마병사의 소환마법은 주의할 것

② 배틀 (크리프 트랩×3, 코브라×2, 사이드 와인더×1)



▲알바 때문에 붉은 사신에게 상처를 입는 에네아

적 스테이터스

코브라	LV35/HP114/MP35/ATT104/DEF19
마병사	LV40/HP116/MP110/ATT148/DEF25
크리프 트랩	LV29/HP82/MP16/ATT95/DEF16
사이드 와인더	LV5/HP26/MP0/ATT26/DEF6

No.60 지휘관은 너다! (指揮官は君だ！)

① 의뢰를 받으면 바로 개시하게 된다.

② 멤버의 베스트 선택 방법

- 다타넬 해안(몬스터 강함): 머신건을 취급하는 여자 + 가장 왼쪽에 있는 남자
- 트라카의 폐허(몬스터 보통): 가장 오른쪽에 있는 남자 + 좌측에서 3번째 남자
- 파르테 사막(몬스터 약함): 오른쪽에서 3번째 헌터 + 왼쪽에서 2번째 여자

③ 파르테 사막에서 적과 싸우게 된다. 배틀(카파 드래곤×1, 드래곤×1)

적 스테이터스

드래곤	LV43/HP244/MP50/ATT169/DEF29
카파 드래곤	LV52/HP483/MP250/ATT187/DEF31

No.61 무투대회의 준비에 전념하라! (武闘大会の準備にあたれ！)

① 파르토스 남서쪽에 있는 그루가(グルガ)의 집으로 간다.


▲역시 2에서 활약했던 그루가. 벗고 나오는 건 여전하다

② 자동적으로 로슈폴(ロシュフォール)의 집으로. 로슈폴에 있는 우승상품을 지키는 것이 의뢰의 목적이다.


▲콧대가 대단한 아가씨

③ 배틀(아카데미 전투원A×2, 아카데미 전투원B×2.



▲빛나는 여신상을 훔치러 온 아카데미 전투원

적 스테이터스

아카데미 전투원A	LV23/HP105/MP0/ATT65/DEF12
아카데미 전투원B	LV36/HP149/MP280/ATT/59/DEF22

No.62 은퇴 헌터에게 활력을 (引退ハンターに生きる力を)

① 파르토스의 여관 1층 방으로 간다.



▲암 배틀에 빠진 친구를 구해 달라는 의뢰

② 파르토스의 남동쪽에 있는 주점으로 가서 진저(ジンジャー)를 만난다. 중간에 나오는 선택기는 아무거나 선택해도 별 상관없다.



▲부상당하는 진저

③ 암 배틀에 참가하게 되어 트라카의 폐허(トラーカの廃墟)로.

④ 트라카의 폐허 왼쪽 끝에 있는 사람에게 말을 건다.

⑤ 배틀은 알렉 혼자서 싸우게 된다. 배틀(소드 마스터 또는 몽크). 만약, 첫 번째에 소드 마스터와 싸운다면 두 번째에서는 몽크와 싸우게 된다. 즉, 둘 다 1대 1로 이겨야 한다. 이들은 특수 공격이 강하므로 사일런트로 마법을 봉쇄시킨 다음 공격하자.



▲중간에 난입하여 배틀에 참가하는 알렉



▲진짜 마마망의 등장으로 암배들은 펭판나는데…

⑥ 배틀(일루저니스트, 슬라이머×2).

적 스테이터스

소드 마스터(ソードマスター)	LV42/HP137/MP100/ATT115/DEF18
몽크(モンク)	LV42/HP169/MP60/ATT153/DEF20
일루저니스트(イリュージョニスト)	LV40/HP144/MP200/ATT111/DEF12
스라이머(スライマー)	LV38/HP141/MP140/ATT109/DEF12

No.63 여관 개점 준비 (流れの宿屋の開店準備)

① 트라카의 폐허로. 배틀(마병사×3, 크립트랫×3).

② 배틀(코브라×2, 크립트랫×3).

③ 배틀 (마병사×2, 코브라×3).

적 스테이터스

코브라	LV35/HP114/MP35/ATT104/DEF19
마병사	LV40/HP116/MP110/ATT148/DEF25
크립트랫	LV29/HP82/MP16/ATT95/DEF16

No.64 무투대회의 우승 상품을 확보하라! (武闘大会の優勝商品を確保しろ!)

① 역시 꽤 긴 의뢰이다. 먼저 산오의 집(山奥の家)으로 가서 리샤르트와 만난다. 그는 우승 상품의 비밀에 대해서 알려준다.



▲우승 상품에는 파동석이 있다는데…



▲이 세 사람은 서로 알고 있던 사이인 듯 하다

② 투기장으로 가서 대회에 참가한다. 준비가 끝나면 왼쪽의 대기실로 들어간다.



▲그루가의 도움으로 대회에 출전하는 알렉과 베르할트

③ 제 1회전: 알렉 vs 리글



▲1회전은 알렉의 마음을 구해주었던 리글과의 싸움이다

④ 세미파이널: 알렉 vs 카게

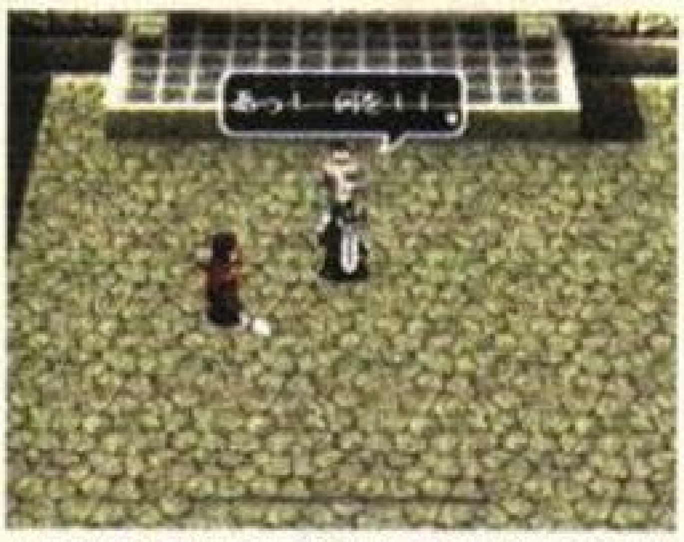
카게는 혼란 공격을 해오므로 사일런트로

마법을 봉해 놓자.



▲사일런트로 마법을 봉할 것

⑤ 결승전: 알렉 vs 베르할트



▲무슨 이유에선지 빛나는 여신상을 탈취해 가는 베르할트

⑥ 지도 남서쪽에 있는 아카데미 비밀 지부로. 이 곳은 HP와 MP를 회복할 수 있는 장소가 없기 때문에 쓸데없는 행동은 금물이다. 다음은 능률적이며 시간을 단축하면서 아이템을 전부 얻을 수 있는 루트이다.



▲이 곳이 아카데미의 비밀 지부

⑦ 입구에서 왼쪽에 있는 계단으로 올라간다.

⑧ 2층. 오른쪽 문으로 들어가서, 옆에 있는 가운데 문으로 들어간다. 그 방에서 서브 제어실의 락을 해제한다. 마법의 잎사귀, 레코의 열매를 입수할 수 있다.



▲먼저 서브 제어실 락을 제거하자

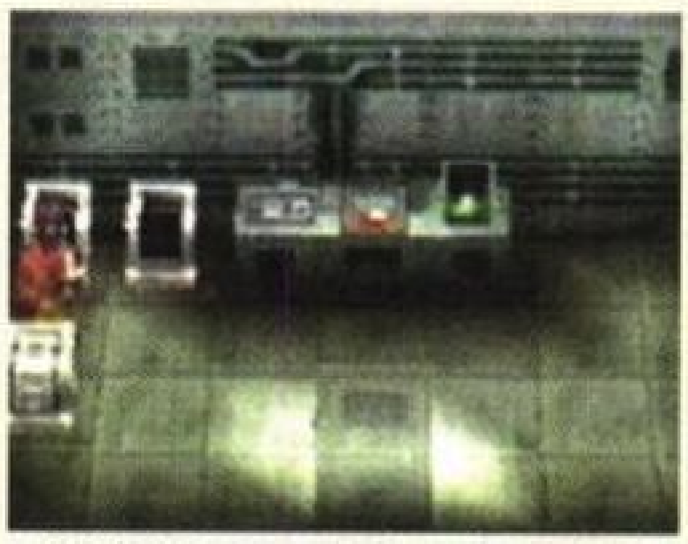
⑨ 온 길로 돌아와서 가장 왼쪽에 있는 계단으로 내려간다.

⑩ 1층. 배틀(아카데미 전투원A×2, 아카데미 전투원B×2). 그 앞의 문으로 들어가서 계단으로 간다.



▲체력을 아끼면서 전투에 임할 것

⑪ 2층. 가장 처음에 보이는 록이 걸린 문으로 들어간다. 그 방에서 중앙 제어실의 락을 해제한다. 수수께끼의 광석, 강력화약, 파로의 열매를 입수.



▲총의 합성에 반드시 필요한 강력화약을 얻을 수 있다

⑫ 다시 방을 나와서, 오른쪽 문으로 들어가면 전투가 벌어진다. 배틀(아카데미A×1, 아카데미B×3).

⑬ 전투 후 위쪽에 있는 왼쪽 문으로 들어간다. 배틀(아카데미 전투원 A×3, 아카데미 전투원 B×1). 마력의 열매, 가득한 과실, 힘의 열매를 얻는다.

⑭ 방으로 돌아와서, 이번에는 오른쪽 문으로. 배틀(인트루더×4, 아카데미 전투원 A×1). 전투 후 계단으로 간다.

⑮ 1층. 배틀(인트루더×1, 아카데미 전투원 A×2, 아카데미 전투원B×1, 아래 문으로 들어간다.

⑯ 가장 처음의 통로로 돌아와서, 가운데 문으로 들어간다. 배틀(아카데미 전투원×5)후 반대편 문으로 나가면 세이브포인트가 있다. 세이브를 반드시 해둘 것.

⑰ 세이브포인트가 있던 장소에서 안쪽 문으로 들어가면 파동 실험실로 가게 된다. 리샤르트는 결국 파동석을 알렉에게 넘기고 죽게 된다.



▲결국 죽고 마는 리샤르트

⑱ 격납고. 배틀(슈타인그라프×2) 보스전. HP는 각각 550정도. 벨하르트가 동료가 되어준다. 우선 회복역과 공격역할의 캐릭터를 결정한다. 회복역은 알렉이 적당하다. 양쪽에 슈타인그라프가 위치하고 있는데, 전력을 분산해서 싸우게 되면 피해가 커지게 된다. 한쪽을 먼저 쓰러뜨린 다음 나머지 하나를 없애자.



▲하나씩 처리하자



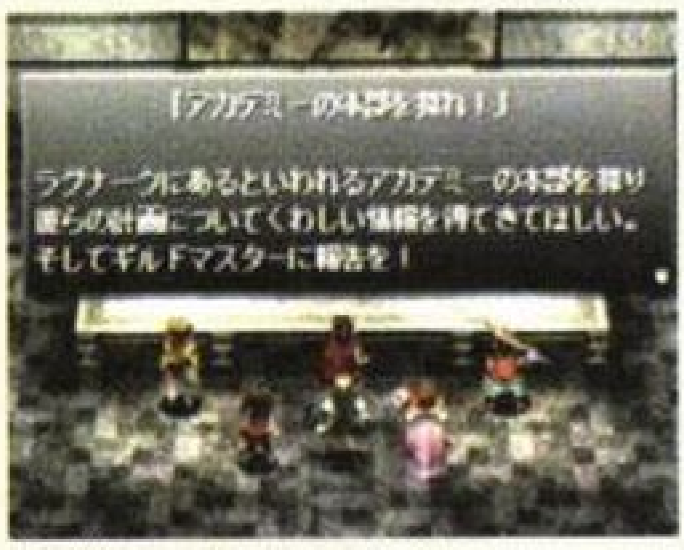
▲동료가 되어 주는 벨하르트

⑲ 배틀 후에는 아이템 협회로 가서 파동석을 특수 창고에 보관한다. 그리고 길드로 가면 강제적으로 '아카데미의 본부를 찾아라!(アカデミーの本部を探れ!)'라는 의뢰를 맡긴다. 일단 이 의뢰를 받아도 다른 의뢰를 처리할 수 있으므로 크게 신경쓰지 말자. 남



▲파동석을 특수 창고에 맡기는 알렉

은 의뢰를 모두 끝마친 다음에 이행해도 상관없다.


▲강제적으로 맡게 되는 의뢰

적 스테이터스

리글 (リーグル)	LV41/HP265/MP160/ATT121/DEF18
카게(影)	LV44/HP350/MP250/ATT139/DEF20
벨하르트 (ヴェルハルト)	LV40/HP340/MP200/ATT125/DEF38
아카데미 전투원A (アカデミ戦闘員-A)	LV23/HP105/MP0/ATT65/DEF12
아카데미 전투원B (アカデミ戦闘員-B)	LV36/HP149/MP280/ATT/59/DEF22
인트루더 (イントルーダー)	LV49/HP182/MP0/ATT153/DEF22

No.65 다타넬 해안의 도적을 없애줘 (ダータネル海岸の盗賊 を追い払え)

① 파르토스의 위에 위치한 다타넬 해안(ダータネル海岸)으로 간다.


▲정말 지겹게도 만난다


▲부단장의 가세로 더욱 덜떨어진 무지개 단

② 배틀(무지개색 교단 단원(적) ×3, 무지개색 교단 단원(녹) × 2, 무지개색 교단 부단장×1)

적 스테이터스

무지개색 교단 단원(적)	LV18/HP54/MP64/ATT45/DEF8
무지개색 교단 단원(녹)	LV18/HP54/MP48/ATT45/DEF8
무지개색 교단 부단장	LV40/HP288/MP200/ATT105/DEF16

No.66 로슈폴 가에 대사건 발생! (ロシュフォール家に大事件發生!)

① 로슈폴의 집(ロシュフォールの屋敷)으로 간다.

② 매우 간단한 의뢰로 고양이를 잡는 미니게임이 3회 벌어진다.

No.67 영웅 그루가의 의뢰·비밀엄수 (英雄グルガの依頼·秘密嚴守)

① 영웅 기념관 옆에 있는 그루가의 집으로 간다.


▲딸인 엘레나가 이상한 남자와 만나고 있다는데…

② 엘레나를 따라서 영웅기념관(英雄記念館)으로 들어간다.

③ 둘의 데이트 장소인 다타넬 해안으로 면 배틀(스나이퍼×1, 강도×1, A급 범죄자×1).


◀훔쳐 보는 알렉


▶그러나 범죄자들이 분위기를 망쳐놓는다

적 스테이터스

스나이퍼	LV16/HP58/MP60/ATT60/DEF11
강도	LV15/HP67/MP0/ATT66/DEF12
A급 범죄자	LV40/HP129/MP40/ATT123/DEF19

No.68 캐치 마마망의 고뇌 (キャッチ・マママンのなやみ)

① 파르토스의 여관 계단 앞에 있는 마마망과 이야기한다. 세릴(シェリル)의 아이디어를 채용하자.


▲일에 대한 열정이 식어버렸다는 마마망


▲세릴의 아이디어는 '남녀 페어 배틀 선수권의 사회'

② 일단 모든 헌터와 대화를 나눈 다음 밖에 있는 마마망에게 간다. 베스트 조는 창


▲이 아가씨와


▲이 남자가 베스트 페어다

을 갖고 있는 남자(ゼンデン-젠덴)과 오른쪽 아래에 있는 회복전문(パメラ-파멜라)이다.

③ 주인공 파티의 조 편성은 누구라도 상관없다.



▲한 쌍의 바퀴벌레, 루츠&세릴

④ 투기장으로 이동한다. 배틀(스피어 헌터×1, 힐러×1)



▲잃어버린 열정을 되찾은 마마망

적 스테이터스

스피어 헌터 (スピアハンター)	LV38/HP307/MP100/ ATT97/DEF10
힐러(ヒーラー)	LV37/HP171/MP40/ATT60/DEF15

No.6 아카데미 본부를 찾아라! (アカデミーの本部を探れ！)

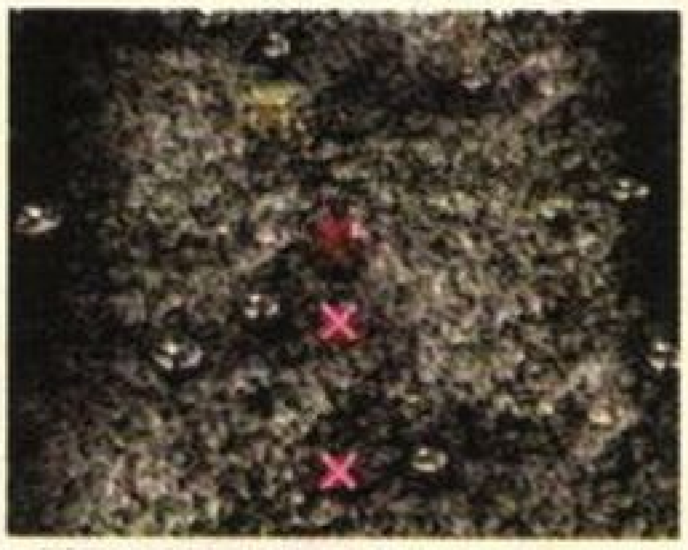
① 이번 의뢰 또한 굉장히 길다. 먼저 파르토스 서쪽에 있는 카리오테 동굴(カリオテ洞窟)로 간다.



▲동굴 입구를 연 다음 안으로…

② 입구로 들어가 먼저 왼쪽 통로로 진행한다.

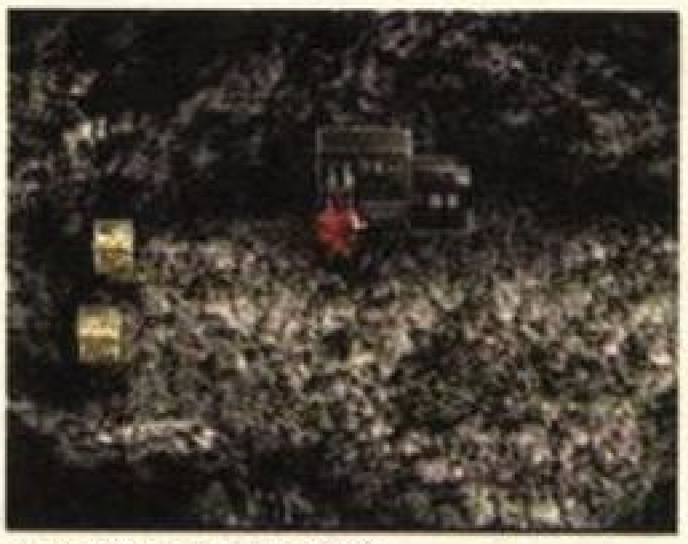
③ 이 방에서는 곳곳에 지뢰가 설치되어 있다. 위치는 눈으로 확인할 수 없으니 직접 알아내는 수밖에 없으며, 밟으면 10의 데미지를 입는다. 라드의 시약, 강력화약을 얻는다.



▲지뢰가 설치되어 있으므로 주의

④ 다음 방에서는 배틀(프레임×2, 크립트 랫×3).

⑤ 그 다음 방에서는 레버를 당긴다. 라드의 시약, 가벼운 금속을 얻는다.



▲이 방에서는 레버를 내리자

⑥ 처음으로 되돌아 와서 이번에는 오른쪽으로 간다. 끝 부분에 줄이 매달려 있는데, 이것을 이용하여 위로 올라갈 수 있다.

⑦ 2층. 여기에는 구멍 함정이 설치되어 있다. 제대로 통과하려면 올라온 자리에서 밑으로 내려간 다음, 두 번째 바위와 3번째 바위 사이의 길로 이동한다. 그리고 이동 방향으로 보아 오른쪽으로 붙어서 이동하면 무사히 출구까지 갈 수 있다.



▲떨어지는 함정이 설치되어 있다

⑧ 다시 밧줄을 타고서 1층으로 내려간다. 배틀(프레임×2, 던전 쥐×3, 코브라×2).

⑨ 그 다음 방에도 지뢰가 있다. 마력의 열매, 부활의 약, 파로의 열매를 얻는다. 위로 올라가는 로프가 있지만, 우선 오른쪽 통로로 진행한다.

⑩ 레버를 당긴다. 라드의 시약, 강력화약을 얻는다.

⑪ 지뢰가 있던 방위에 있는 로프로 간다.

⑫ 2층. 로프를 이용하여 다시 1층으로 간다.

⑬ 1층. 여기에도 떨어지는 함정이 있다. 먼저 오른쪽으로 끝까지 이동한 다음, 밑으로도 끝까지 이동한다. 그리고 바위와 바위 사이를 이동한다는 생각으로 왼쪽으로 이동하자. 그후 파로의 열매가 있는 상자의 옆에 있는 함정에 빠진다.

⑭ 밑으로 떨어지면 아래에 있는 통로로 간다. 생명의 나무 열매를 얻는다.

⑮ 배틀(드래곤 플라이×3, 셔먼 헤모지×3). 셔먼 헤모지는 죽은 동료를 계속 부활시키므로 먼저 알렉의 사일런트로 마법을 봉해 놓을 것.



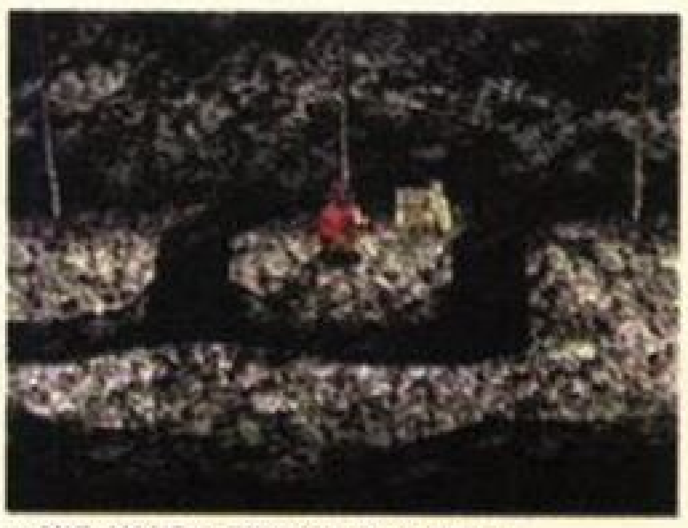
▲셔먼 헤모지는 반드시 마법을 봉해 놓자

⑯ 계속 앞으로 전진한 다음 분기점에서 위로 올라가면 세이브포인트와 휴식처가 있다. 세이브 후 분기점으로 돌아와서 이번에는 아래로 간다.



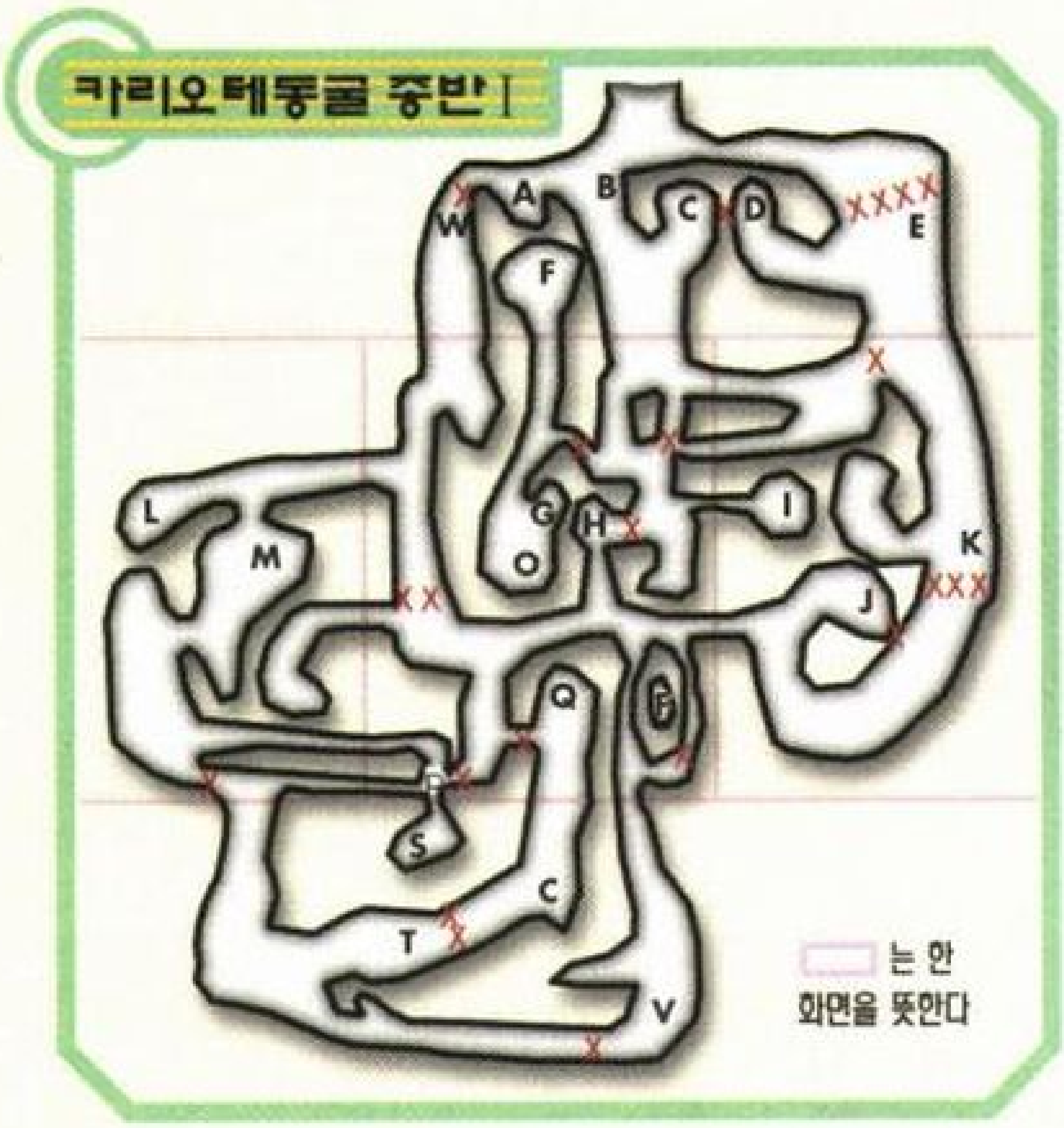
▲이 분기점 위에는 세이브포인트가 있다

⑰ 여기서부터는 지도를 참조하여 진행하기 바란다. 호버 크래프트가 있는 장소를 가기 위한 최단 루트는 I→K→E→W→T→V→J→H→N→O→F이다. 길 중간에는 세이브포인트가 있다.



▲이번 의뢰에서 가장 어려운 부분이다

PlayStation POWER 공략왕!





⑱ 루츠가 책을 내려놓으며 세이브를 하라고 한다. 이것은 디스크를 바꾸기 위함이므로 반드시 세이브를 해 둘 것.



▲이 화면이 나오면 두 번째 장을 넘자

⑲ 라그나크(ラグナーク)의 해안에 도착한다.



▲이 앞은 연구원 이외에는 들어갈 수 없다고 한다

⑳ 페라토(フェラトゥ)로 가서 중앙부로 이동하여 전투원에게 말을 걸어 본다.

㉑ 여관에서 연구원의 제복을 얻는다.


▲어디까지나 잠깐 빌리는 것이다

㉒ 다시 병사에게 간다. 병사가 질문해 오면 '검은 고양이, 검은 고양이…(しろねこ しろねこ…)' 라고 대답한다.



▲병사의 질문에는…

㉓ 미니 게임이 벌어진다. 이름하여 '병사에게 발견되지 말자!' 자신이 한번 움직이면 병사도 한번 움직인다. 간단하게 클리어하는 방법은 병사가 있는 쪽으로 이동하는 것이다.

㉔ 이 병사가 있는 방에서 왼쪽으로 가서 알람을 해제한다.

㉕ 다음은 오른쪽 방으로 가서 두 번째 알람을 해제한다.

㉖ 다음은 위로 간다.

㉗ 먼저 중앙에 있는 문으로 간다. 레이저 센서 제어 장치 1과 4를 작동시키면 왼쪽 통로의 레이저가 사라진다.

㉘ 왼쪽 방으로 가서 알람을 해제한다.


▶스위치 조합으로 레이저가 사라진다

㉙ 다시 중앙에 있는 방으로 가서 레이저 센서 제어 장치 1과 4를 OFF하고 2와 3을 작동시키면 오른쪽 통로의 레이저가 사라진다.

㉚ 오른쪽 방으로 간다.

㉛ 2층. 먼저 오른쪽 위에 있는 문으로 간다. 제어 장치 1과 3을 작동시키면 왼쪽의 레이저가 사라진다.

㉜ 왼쪽 문으로 들어간 다음 1층으로 가서 알람을 해제한다.

㉝ 제어 장치가 있는 방으로 돌아가서 제어 장치 2와 3을 작동시키면 중앙의 레이저가 사라진다.

㉞ 중앙에 있는 문으로 들어가서 알람을 해제한다.

㉟ 다시 제어 장치가 있는 방으로 돌아가서 이번에는 2와 4를 작동시킨다. 오른쪽의 레이저가 사라진다.

㊱ 오른쪽 방으로 가면 지식의 석판, 그레네이드 런처, 수수께끼의 광석을 입수한다. 그 후 통로로 나와서 오른쪽에 있는 알람 패널이 3개있는 방으로 들어간다.

㊲ 이번에도 미니 게임이 벌어진다. 여기를 벗어나려면 '좌, 우, 좌, 우, 좌, 좌, 우, 우, 상, 우, 좌, 하, 좌, 하, 하, 하, 하, 우, 하' 로 입력하자



▲전투원에게 들키지 마

㊳ 이번에는 전투원이 3명으로 늘었다. 역시 같은 룰의 미니 게임이 벌어진다. '좌, 우, 우, 상, 상, 상, 상, 하, 상, 상, 좌, 좌, 좌, 좌, 하, 하, 하, 하, 하, 좌, 하' 를 입력하면 클리어할 수 있다.

㊴ 앞으로 진행하면 샤론과 세빌의 대화를 듣게 된다.

㊵ 지금까지 왔던 길을 되돌아간다.

㊶ 마을에서 나와 백골의 숲(白骨の森)으로 간다. 배틀(가스 크라우드×3).



▲가스 크라우드는 독을 부가적으로 입힌다

㊷ 늪지대(みどろ沼)로 간다. 배틀(스톤

젤×3, 좀비×2)



▲아카데미 본부가 얼마 남지 않았다

㊸ 아카데미 본부로. 배틀(아카데미 전투원(A)×4)



▲매우 강력한 마법으로 녹인 것이라는데…

㊹ 이제부터는 2가지 루트가 존재한다. 첫 번째는 적이 많이 나와서 실력을 필요로 하는 루트이다. 두 번째는 함정이 많이 존재하여 생각을 하며 진행하는 루트이다. 이 공략은 첫 번째 루트로 진행하겠다. 왼쪽에 있는 계단으로 가자. 만약 두 번째 루트로 가고 싶다면 왼쪽에 있는 엘리베이터를 타면 된다. 오른쪽에서 강력화약을 얻을 수 있다.

㊺ 2층. 배틀(건트랩×3, 건너×2)

㊻ 3층. 두꺼운 금속 2개를 얻는다.

㊼ 4층. 배틀(아카데미 전투원A×2, 아카데미 전투원B×1, 샷건 트랩×3).

㊽ 5층. 배틀(CAA-5×2, 아카데미 전투원×2, 샷건 트랩×3).

㊾ 6층. 세이브포인트 및 휴식처가 있다.

㊿ 7층. 먼저 왼쪽에 있는 계단으로 간다. 8층에서 지식의 석판, 9층에서 생명의 나무 열매, 지식의 석판, 10층에서 가득한 과실, 마력의 열매를 입수한다.

51 11층. 7층 트랩을 해제한 다음 다시



▲전투가 많으므로 HP관리에 신경을 써야 한다

7층으로 돌아 와서 오른쪽 계단으로 간다.

52 8층. 배틀(아카데미 전투원A×2, 아카데미 전투원B×2, CAA-5×3).

53 9층. 배틀(샷건 트랩×3, 아카데미 전투원A×1, 인톨더×1).

54 10층. 배틀(샷건 트랩×3, 인톨더×2).

55 11층. 배틀(샷건 트랩×3, CAA-5×2, 아카데미 전투원B×1).

56 12층. 배틀(아카데미 전투원A×3, 아카데미 전투원B×1, CAA-5×1).

57 13층은 세이브포인트.

58 14층에서 15층으로 가면 보스(피어 크림존)가 나타난다. 전투가 끝나면 본부 옥상으로 간다.



▲결국 연행되는 사론



◀피어 크림존과의 전투



▲엘크와 만나게 되는데…



▲2에서 활약하던 비행선 히엔

59 파르테(パルテ)의 파르토스 길드마스터로 간다.

적 스테이터스

프레임(フレイム)	LV39/HP81/MP26/ATT127/DEF12
던전 쥐(ダンジョンねずみ)	LV33/HP109/MP0/ATT118/DEF20
크립트랫(クリプトラット)	LV29/HP82/MP16/ATT95/DEF16
드래곤 플라이(ドラゴンフライ)	LV47/HP145/MP40/ATT155/DEF29
서먼 헤모지(シャーマンヘモジー)	LV37/HP120/MP80/ATT96/DEF19
가스 크라우드(ガスクラウド)	LV39/HP94/MP0/ATT119/DEF42
스톤 젤(ストーンジェル)	LV37/HP76/MP60/ATT115/DEF37
좀비(ゾンビ)	LV38/HP259/MP0/ATT117/DEF21
아카데미 전투원A(アカデミ戦闘員A)	LV23/HP105/MP0/ATT65/DEF12
아카데미 전투원(アカデミ戦闘員B)	BLV36/HP149/MP280/ATT/59/DEF22
인톨더(イントルーダー)	LV49/HP182/MP0/ATT153/DEF22
샷건 트랩(ショットガントラップ)	LV13/HP85/MP0/ATT124/DEF14
건너(ガンナー)	LV21/HP93/MP0/ATT92/DEF15
건트랩(ガントラップ)	LV12/HP85/MP0/ATT122/DEF14
CAA－5	LV40/HP135/MP50/ATT173/DEF29

No.70 라마다 사에 새로운 바람을 (ラマダ寺に新風を)

① 라마다 사(ラマダ寺)로 간다.

② 수행장으로. 전원의 의견을 2번씩 물어 본다.

③ 벨하르트와 라마다 중이 1대1로 싸운다. 최대 6명까지 나온다.

적 스테이터스

라마다 승(ラマダ僧)	LV24/HP143/MP70/ATT98/DEF15

No.71 로슈폴 가, 망자의 위기 (ロシュフォール家, 存亡の危機！)

① 로슈폴의 집(ロシュフォール)으로 간다.

② 자동적으로 투기장에 가게 된다.

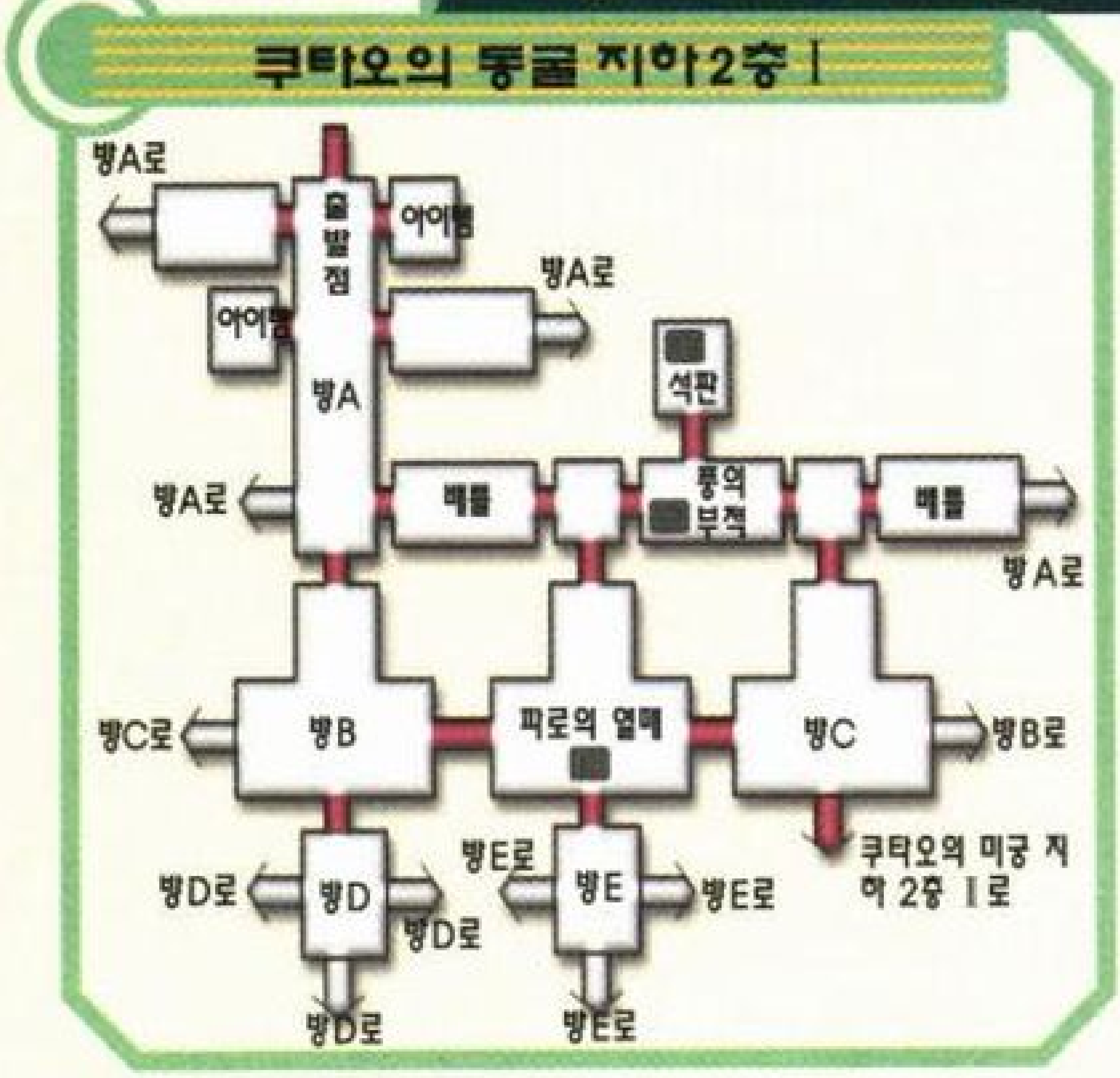
③ 배틀(스피어 헌터×1, 힐러×1).

적 스테이터스

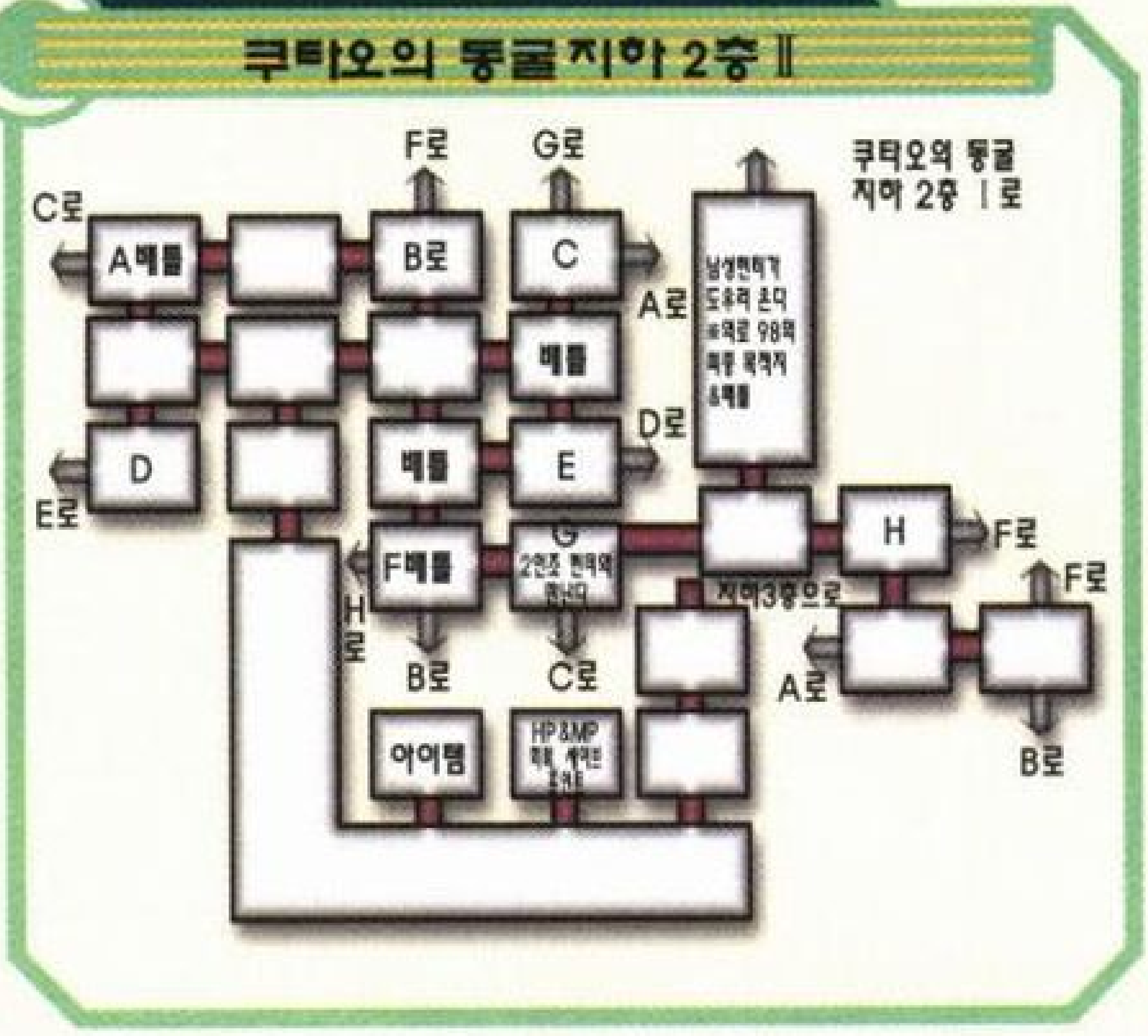
스피어 헌터(スピアハンター)	LV38/HP307/MP100/ATT97/DEF10
힐러(ヒーラー)	LV37/HP171/MP40/ATT60/DEF15

쿠타오의 미궁

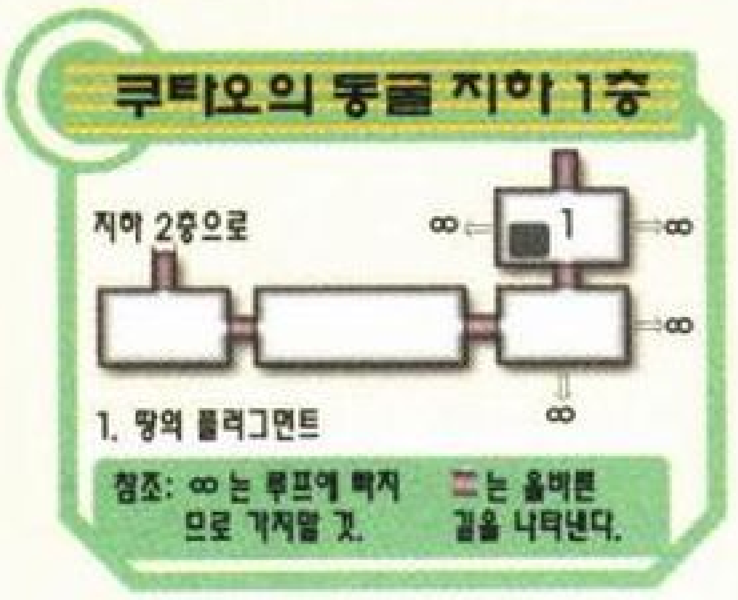
쿠타오의 동굴 지하 2층 I



쿠타오의 동굴 지하 2층 II



쿠타오의 동굴 지하 1층



No.72 보석으로 유명한 던전의 탐색 (お宝ざくざくダンジョンの探索)

① 남 스라트 지도의 아래쪽에 위치한 쿠타오의 미궁(クタオの迷宮)으로 간다.

② 토슈를 동료로 할 것인지 아닐 것인지 선택한다.

③ 이 던전을 클리어하는 조건은 헌터 3팀(지하 2층의 남성 헌터, 트레저 헌터인 2인조, 지하 3층에서 상처를 입은 3인조)을 구출하는 것이다.

④ 지하 1, 지하 2층은 지도를 참고할 것.

⑤ 상처를 입은 남자 헌터는 함께 계단까지 데리고 가면 된다.

⑥ 2인조 헌터와 만난다. 이 곳에서 배틀(소드 헌터×1, 라이플 헌터×1).

⑦ 수수께끼가 있는 장소는 오른쪽에서 2번째 것을 누르면 된다.

⑧ 지하 3층. 오른쪽 방으로 가면, 두 번째 수수께끼의 장소가 나온다. 여기도 오른쪽에서 2번째 것을 누른다.

⑨ 위쪽 방(방A)으로 가면 지금까지 습격해 온 2인조 헌터를 도와주게 된다. 배틀(마스터 고렘×2, 아이언 고렘×2, 크리스탈 고렘×2). 전투 후 위로 가면 퍼레이드 코트, 라드의 시약 두 개가 있다.

⑩ 방A로 돌아와서 가장 오른쪽 방으로 가면, 3번째 수수께끼가 있다. 여기는 가장 왼쪽 것을 누르면 된다.

⑪ 다음 방에서는 4번째 수수께끼가 있다. 여기는 왼쪽에서 2번째를 누른다.

⑫ 그 다음에는 5번째 수수께끼가 있다. 역시 왼쪽에서 2번째 것을 누른다.

⑬ 상, 우, 하, 상, 좌, 좌, 상의 순으로 이동한다.

⑭ 안에는 수수께끼의 광석, 두꺼운 금속, 데코레이터, 로맨싱 스톤, 마법의 팔찌가 있다.

적 스테이터스

소드 헌터 (ソードハンター)	LV45/HP309/MP100/ATT151/DEF24
라이플 헌터 (ライフルハンター)	LV48/HP374/MP90/ATT157/DEF24
윌 오 위스프 (ウイルオウイスプ)	LV47/HP88/MP34/ATT140/DEF13
트레저 헌터 (トレジャーハンター)	LV43/HP220/MP30/ATT134/DEF21
마스터 고렘 (マスターゴーレム)	LV53/HP313/MP120/ATT198/DEF49
아이언 고렘 (アイアンゴーレム)	LV51/HP306/MP50/ATT193/DEF48
크리스탈 고렘 (クリスタルゴーレム)	LV47/HP297/MP90/ATT186/DEF47

No.73 길드 직원의 내일은 어디? (ギルド職員の明日はどっちだ？)

① 의뢰를 받으면 자동적으로 시작한다.

② 단어가 맞으면 ○버튼을, 틀리면 ×버튼을 누르는 게임이다.

③ "ハンターはつよくなきゃいけないが、それだけではつとまらない."

틀린 단어: (つまらない), (買わない), (欲がなきゃ), (反感も), (それほどは)

④ "ギルドの連けいはじん速だが, 時にはまちがうこともある."틀린 단어: (場ちがい), (弁解も), (しんらつな, (口説くには), (ことわられる, ガルドの)

⑤ "我我は明日, ラマダ山の山頂でひろうしたヘモジーにであった."

틀린 단어: (ハマダさんの), (参上で), (笑われたの), (ヘモジ?化に), (技能を)

⑥ "この世界にはアイテム, ウエポン, モンスター, 3つの協會がおたがいに協力している."

틀린 단어: (生産は), (子の世代では), (氣をよくしている, ヘイボンな), (戦いに, 向いている), (すったもんだの, ルッツの)

No.74 늪지대 특수 자재 방위선 (みどろ沼特注資材防衛線)

① 호버 크래프트로 라그나크의 늪지대로 간다.

② 배틀. 처음에는 3명이 싸우게 된다(스톤젤×3, 좀비×2). 붉은 화살 부분까지 몬스터가 이동하면 실패하게 된다. 마비로 움직이지 못하게 하는 것도 좋은 방법이다.

③ 배틀. 이번에는 2명이 싸우게 된다(스톤젤×3, 좀비×2). 붉은 화살 부분까지 몬스터가 이동하면 실패하게 된다. 알렉의 브레인 블러스트로 움직이지 못하게 하자.

④ 배틀. 이번에는 아무조건 없이 4명이서 싸우게 된다(스톤 젤×3, 좀비×4).

적 스테이터스

스톤 젤 (ストーンジェル)	LV37/HP76/MP60/ATT115/DEF37
좀비(ゾンビ)	LV38/HP259/MP0/ATT117/DEF21

No.75 초 유명한 화가의 개인전에 가고 싶어 (超有名な絵かきの個展へ行きたい)

① 리노의 여관으로.

② 노아리스의 숲으로. 배틀(와라이다케×3, 마이코인드×1, 판가스×2).

③ 코레리아 가도로. 배틀(록×3, 피닉스×2).

④ 칼카드 산맥으로. 배틀(와이반×4, 켈베로스×2).

⑤ 모넬에 있는 아주머니의 집으로 간다.

적 스테이터스

와라이다케 (ワライダケ)	LV1/HP24/MP16/ATT19/DEF6
마이코인드 (マイコインド)	LV47/HP174/MP50/ATT124/DEF24
판가스(ファンガス)	LV24/HP102/MP38/ATT72/DEF15
록(ロック)	LV7/HP28/MP32/ATT38/DEF7
피닉스(フェニックス)	LV55/HP146/MP80/ATT169/DEF20
와이반(ワイバーン)	LV15/HP64/MP50/ATT57/DEF8
켈베로스(ケルベロス)	LV53/HP191/MP120/ATT181/DEF22

No.76 마법사 고겐을 만나라! (魔法使いゴーゲンと會見せよ！)

① 루사의 술법학원(ルーサの術法學院) 안에 있는 연습장으로 간다.



▲고겐이 지하타에 있다는 사실을 듣는다



▶페이서스로 가서 의뢰를 받자



▲연습장에 왜 텐가론이…

② 페이서스의 동쪽에 있는 엘보 곶(エルボ岬)으로 간다.



▲이곳이 엘보 곶이다

③ 지하 1층. 상자를 밀어서(?) 왼쪽 틈에 넣으면 된다. 힘의 열매를 얻는다.



▲상자는 미끄러지듯 움직인다

④ 2개의 상자를 교환하면서 움직여, 왼쪽 위의 틈에 2개를 나란히 놓으면 된다. 레코의 열매, 빛의 부적을 얻는다.

⑤ 먼저 왼쪽 상자를 가장 위로 이동시키고, 오른쪽 상자를 그 왼쪽으로 이동시킨다. 이렇게 하면 모두 얻을 수 있다. 생명의 나무 열매, 빛의 플러그먼트를 얻는다.



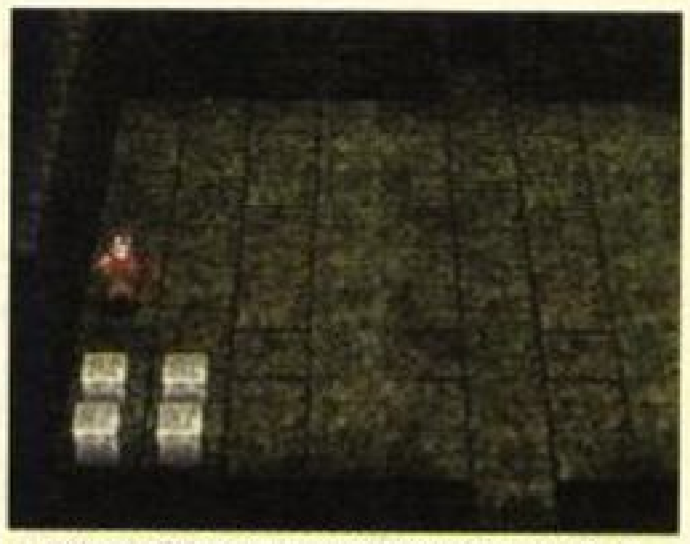
▲먼저 이렇게 하면 모두 얻을 수 있다

⑥ 여기는 3개의 상자를 오른쪽 위에 배열하면 된다. 빛의 플러그먼트, 영혼의 약초, 흰색 호부를 얻는다.



▲이번에는 이렇게 배열하자

⑦ 여기는 상자를 모퉁이에 배열한다. 그리고 1회로 모두 얻을 수 없으므로 일단 밖으로 나가서 다시 들어온다. 빛의 플러그먼트, 마법의 잎사귀, 부활의 약, 힘의 열매를 얻는다.



▲상자 두 개를 연 다음 나갔다가 다시 들어 올 것

⑧ 지하 2층. 가장 왼쪽 방으로 간다. 패널은 왼쪽을 1번으로 해서, 31524순으로 누른다. 다음 방에서 생명의 사과, 마법의 잎사귀, 파로의 열매를 얻는다.



▲이번에는 패널을 밟는 게임이다

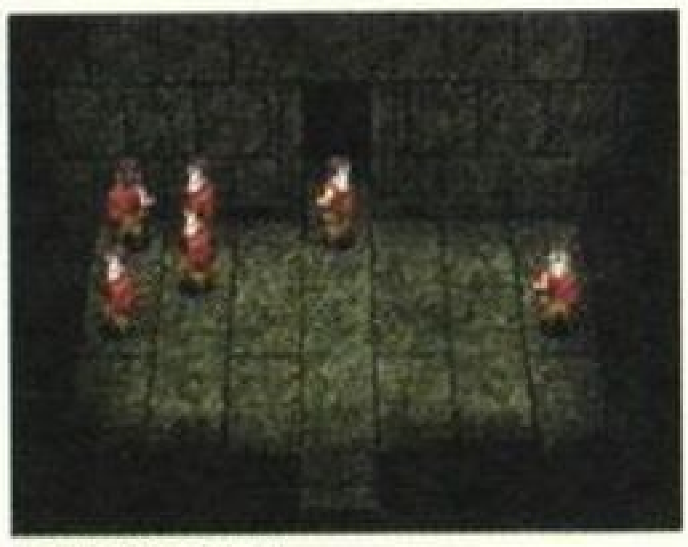
⑨ 왼쪽에서 2번째 방. 패널의 순번을 13454341로 하여 누른다. 다음 방에서 레코의 열매, 초 바이올렛의 열매를 얻는다.

⑩ 왼쪽에서 3번째 방으로 들어간다. 패널을 123134321의 순서대로 누른다. 다음 방에서 전투복, 파로의 열매, 마력의 열매를 얻는다.

⑪ 지하 3층. 중앙의 방으로 간다.

⑫ 진짜로 자신이 움직이고 있는 알렉을 출구로 이동시켜야 한다. 계속 좌우로 흔들어 볼 것.

⑬ 이번에는 상하로 흔들어 보자. 그러면 가짜들은 양쪽에 함정에 빠져 사라지게 된다.



▲진짜 알렉은 누구?

⑭ 이번 방도 마찬가지다. 상하로 흔들어 보자. 하지만 이번에는 사방에 함정이 설치되어 있으므로 주의할 것.

⑮ 고겐이 있는 장소에 도착한다.



▲드디어 만나게 된 고겐

⑯ 파르테의 파르토스 길드 마스터로 간다.

No.77 극악 헌터는 어디에? (極悪ハンターは何處に？)

① 사비 황야로 간다. 배틀(카타나 헌터×1, 라이플 헌터×1, 스피어 헌터×1, 헌터 아우라×1)

② 자동적으로 정크 산에 간다. 배틀(비숍×1, 여자 로그×1, 파라딘×4)

적 스테이터스

카타나 헌터	LV49/HP376/MP120/ATT159/DEF24
라이플 헌터	LV48/HP374/MP90/ATT157/DEF24
스피어 헌터	LV17/HP101/MP100/ATT50/DEF6
헌터 아우라	LV59/HP417/MP60/ATT175/DEF25
비숍	LV48/HP107/MP320/ATT110/DEF17
파라딘	LV48/HP374/MP100/ATT173/DEF24
여 로그	LV48/HP171

No.78 가희의 백 댄서를 찾아서 (歌姫のバックダンサーを探して)

① 이 이벤트는 약 40분 정도 세이브를 할 수 없으므로 주의할 것.

② 투기장의 오른쪽 문으로 간다.

③ **미니 게임: 간단한 음악 게임이다. 지시에 따라서 버튼을 누르면 된다.**

④ 연습을 익숙해 질 때까지 한다.

⑤ 오디션 회장으로 간다.

⑥ 긴 이벤트가 흐른 다음 드디어 시작한다. 여기에서 앙리에타가 참가하게 되어 누르는 버튼이 하나 추가된다. 5번까지 틀려도 우승할 수 있다.

No.79 공포! 헤모지들의 마을 (恐怖！ヘモジ達たちの村)

① 베르니카(ベルニカ) 마을로 간다.

② **미니 게임: 야생 헤모지인지 마을 사람인지를 구분하여 폭탄을 던지는 게임이다.**

③ 미니 게임을 클리어하면 배틀(야생 헤모지×5).

적 스테이터스

야생 헤모지(野生ヘモジ)	LV13/HP63/MP40/ATT50/DEF12

No.80 구함, 카지노 파티 스탭 (求む, カジノパーティスタッフ)

①판디라(パンディラ)의 여관으로 간다.

② **미니 게임. 손님이 주문한 것을 운반해 오는 게임이다. 기억력이 필요하다. 주문은 맥주(ビール), 와인(ワイン), 우유(ミルク), 위스키(ウィスキー)중에서 골라진다. 처음에는 3명, 다음은 4명, 마지막에는 5명분의 주문을 받게 된다.**

No.81 불멸의 동을 입수하라! (不滅の銅を入手せよ!!)

① 파르테의 카리오테 동굴(カリオテ洞窟)로 간다.



▲카리오테 동굴에 도착한 알렉

② 69번 의뢰와 상황은 거의 같다.

③ 이전에 상자 근처에서 떨어져 진행하던 곳의 밑에 방에서 이벤트가 발생한다.



▲이 밑으로 가면 이벤트가 발생한다



▲드디어 온 가족이 다 모인 듯

④ 지상으로 돌아온다.

⑤ 파르토스의 영웅 기념관으로 간다.



▲무기에 혹시 불멸의 동을 사용하지 않았을까

▲디가타 황야에 고대의 투기장이 있다고 한다

⑥ 파르토스의 동쪽에 있는 디가타 황야로 간다.



▲이 곳이 디가타 황야



▲최강의 검사를 자칭하는 두 사람

⑦ 파르토스의 그루가의 집으로 간다.

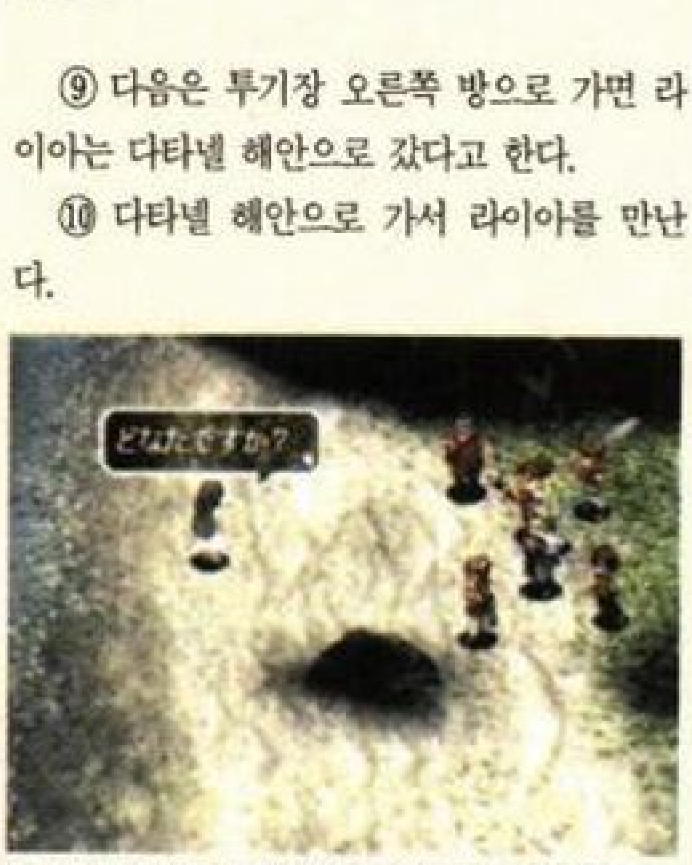

▲벨하르트 자신에게 약점이 있다고 말하는 그루가

⑧ 투기장 안으로 간다. 다음에는 로슈폴의 집으로 간다.


▲벨하르트는 평범한 사람들의 노력하는 모습을 보게 된다

⑨ 다음은 투기장 오른쪽 방으로 가면 라이아는 다타넬 해안으로 갔다고 한다.

⑩ 다타넬 해안으로 가서 라이아를 만난다.



▲바다를 무대로 노래 연습을 하고 있는 라이아

⑪ 디가타 황야로 간다. 벨하르트와 검사가 1대1로 싸우게 된다. 적의 HP는 약 1200정도이다. 회복 수단이 없기 때문에 장기전으로 가면 불리하다. HP가 줄어들었다면 오메가 부스터(Ω·BUSTER)로 빨리 쓰러뜨리자.



▲HP가 줄어들면 오메가 부스터로 공격하자


▲사라지는 먼 옛날의 검사

적 스테이터스

프레임(フレイム)	LV39/HP81/MP26/ATT127/DEF12
던전 쥐(ダンジョンねずみ)	LV33/HP109/MP0/ATT118/DEF20
드래곤 플라이(ドラゴンフライ)	LV47/HP145/MP40/ATT155/DEF29
코브라(コブラ)	LV35/HP114/MP35/ATT104/DEF19

No.82 실록·아카데미의 진실 (實錄·アカデミーの眞實)

대도서관의 관장과 이야기한다.

■질문 1: 코레리아 가도에서 만난 것은?: 샤론

■질문 2: 물의 구슬을 되돌려 주었을 때의 협력자는?: 슈우

■질문 3: 아카데미에 사용된 헌터를 도와준 인물은?: 마시아

■질문 4: 빛나는 여신상을 가져간 인물은?: 벨하르트

No.83 위대한 연구서는 어디에? (偉大な研究書は何處に?)

①협회집락의 아이템 협회로 간다.

② 남 스라트, 테스터의 아이템 협회에서 이야기를 듣는다.

③ 지하타, 페이서스의 아이템 협회에서 이야기를 듣는다.

④ 남 스라트, 테스터의 웨폰 협회에서 이야기를 듣는다.

⑤ 지하타, 페이서스의 웨폰 협회에서 이야기를 듣는다.

⑥ 북 스라트, 협회집락의 아이템 협회로 간다.

⑦ 파르테, 파르토스의 웨폰 협회로 간다.

⑧ 북 스라트, 협회집락의 아이템 협회로 간다.

No.84 베르니카 마을의 비보를 지켜라! (ベルニカ村の秘寶を守れ!)

① 의뢰를 받으면 자동적으로 베르니카(ベルニカ)로 이동하게 된다.

② 타이밍에 맞게 닌자를 베는 미니 게임이 벌어진다. 달려오는 닌자를 타이밍에 맞게 ○버튼으로 베어내면 된다. 미스는 3회까지 허용된다.

No.85 늘어난 동물 인형의 수수께끼 (增えたぬいぐるみの謎)

① 암시장 관리사무소(闇市管理事務局)로 간다.

② 테스터 여관의 앞쪽 방으로 간다.

③ 몬스터가 늘어선 것을 맞추는 미니 게임이 벌어진다.

④ 늘어선 순서를 맞추었다면 배틀(쿠스쿨×1, 마이코마인드×1, 아머 토터스×1).

⑤ 범인을 쫓는 미니 게임이 벌어진다. 춘가라의 가게 앞까지 쫓아가면 된다. 구체적으로는 우, 하, 우, 상, 좌, 좌, 상, 좌, 하, 하, 좌의 순으로 알렉을 움직이면 된다.

적 스테이터스

쿠스쿨	LV45/HP125/MP20/ATT136/DEF22
마이코마인드	LV47/HP174/MP50/ATT124/DEF24
아머 토터스	LV23/HP43/MP36/ATT63/DEF36

No.86 구원의 대수를 입수하라! (久遠の大樹を入手せよ!)

① 베르니카에 있는 한나의 집으로 간다


◀그녀에게서 구원의 대수에 관한 이야기를 듣는다

② 대지의 상적(大地の傷跡)으로 가서 신단의 공간으로 들어간다.



▲게임 초반에 사용했던 밧줄이 아직도 있다



▲열리지 않는 대문

③ 시스터 리자의 목장(シスターリーザの牧場)으로 가서 리자와 만난다.

④ 리노의 주점으로 가서 마스터와 대화.

⑤ 리노 여관의 2층 오른쪽 방으로 간다.



▲리자의 부탁으로 포코와 만나자

⑥ 다시 시스터 리자의 목장으로 가서 리자와 만난다.

⑦ 대지의 상적으로 가서 신단의 공간으로 간다. 문은 댄스댄스몬스터(ダンスダンスモンスター)로 열린다.



▲몬스터의 도움으로 문이 열린다

⑧ 들어간 지역에는 하단과 우측으로 각각 길이 있다.

⑨ 먼저 아래쪽 길로 계속 진행하면 배틀(요수×2, 이터×3). 전투 후 오른쪽 길로 가면 바람의 플러그먼트를 얻는다. 다시 돌아와서 이번에는 우측길로 간다.

⑩ 지하 2층으로 내려간 다음 다시 지하 3층으로 이동한다.

⑪ 지하 3층. 몬스터와 테오가 대화하는 이벤트가 발생한다. 왼쪽으로는 진행할 수 없으므로, 오른쪽에 있는 뿌리를 이용하여 로프를 얻는다. 그리고 얻은 로프를 왼쪽 구멍에 설치하면 밑으로 내려갈 수 있다. 지하 4층, 왼쪽의 로프를 이용하여 지하 5층으로 내려간다.



▲몬스터와 대화하는 테오

⑫ 지하 5층. 왼쪽에도 로프가 있지만 먼저 밑으로 진행한다.

⑬ 배틀(맨드라고라×3, 이터×2)

⑭ 오른쪽으로 내려가면 파랑크스, 땅의 플러그먼트, 지식의 석판을 입수한다. 그리고 오른쪽에 있던 로프를 회수하여 왼쪽에 설치한다. 지하 7층에서 배틀(카파 드래곤×3). 배틀 후 녹색 부적, 땅의 플러그먼트, 파랑크스, 지식의 석판을 입수한다. 그리고 5층으로 다시 올라오자 마자 여분의 로프를 회수해 둔다. 이것은 나중에 반드시 필요하다.



▲로프 회수, 아래로 내려간다, 놔둔다…

⑮ 다시 5층으로 되돌아가서 왼쪽에 있는 로프를 잡고 올라간 다음, 여분의 로프를 4층 왼쪽 구멍에 설치한다. 그리고 오른쪽 구멍에 있는 로프를 여분의 로프로 회수해 둔다.

⑯ 지하 6층. 배틀(마이코인드×2, 포러 배트×4).

⑰ 지하 7층. 세이브와 회복 포인트가 있다. 왼쪽 구멍에는 아까 회수해둔 여분의 로프를 사용하여 내려간다.

⑱ 지하 8층. 보스전이다. 루트 바이테스와 2번 싸우게 된다. 2번째 보스의 HP는 약 1400정도이며 주의해야 할 공격은 범위 공격인 독 공격이다.


▲뿌리를 갉아먹고 있는 루트 바이테스



▲꼬리와 머리를 바꾸는 능력을 갖고 있다

적 스테이터스

맨드라고라	LV51/HP201/MP80/ATT161/DEF24
마이코마인드	LV47/HP174/MP50/ATT124/DEF24
이터	LV48/HP157/MP80/ATT173/DEF24
카파 드래곤	LV52/HP483/MP250/ATT187/DEF31
요수	LV22/HP102/MP50/ATT94/DEF16
거대 요수	LV36/HP234/MP200/ATT110/DEF17
폴라 배트	LV48/HP161/MP70/ATT157/DEF22

No.87 판디라의 부자를 구하라! (パンディラの借金親子を救え!)

① 판디라(パンディラ) 여관의 2층 오른쪽 방으로 간다.

② 판디라 입구 오른쪽에 있는 남자와 이야기한다.

③ 카지노로 간다.

④ 선택기는 아무거나 선택해도 된다.

⑤ 자동적으로 지옥원으로 이동한다. 배

틀(A급 범죄자×3).

적 스테이터스

A급 범죄자	LV40/HP129/MP40/ATT123/DEF19

No.88 악의 검사를 잡아라! (悪の剣士をつかまえろ!)

① 투기장 왼쪽의 방으로 간다.

② 트라카의 폐허(トラーカの廃墟)에 먼저 들린 다음, 파르테 사막(パルテ砂漠)으로 간다. 배틀(다크 나이트×1).

적 스테이터스

다크 나이트	LV48/HP257/MP110/ATT206/DEF30
마이코마인드	LV47/HP174/MP50/ATT124/DEF24
아머 토터스	LV23/HP43/MP36/ATT63/DEF36

No.89 지하 금고에 잠든 수수께끼의 보석상자의 정체 (地下金庫に眠る謎の宝箱の正體)

① 파르토스(パルトス)의 아이템 협회로 간다.

② 이벤트가 진행되는 데로 놔두면 저절로 의뢰는 끝난다.

No.90 선물은 무엇으로? (おくり物には何を?)

① 협회집락의 웨폰 협회로 간다.

② 자동적으로 정크산으로 이동한다. 배틀(스턴 스모그×2, 슬립핑 가스트×2).

③ 자동적으로 로마 호반으로 이동한다. 배틀(맨드라고라×1, 요수×4)이 벌어지며 맨드라고라만 남기고 모두 전멸 시켜야 한다.

④ 5명의 여자에게서 꽃을 얻는다.

1 테스터, 파르토스, 로슈폴의 집에 있는 앙리에타: 앙리에타의 방에 있으니 그 장소에서 받는다.

2 포레스터몰, 시스터 리자의 목장에 있는 리자: 칼카드 산맥으로 간다. 여분의 잎사귀를 떨어뜨린다(余分な葉を落とす). 충분히 물을 준다(十分に水を　える). 주변의 흙을 돋본다(周りの土ごとつみとる).

3 에델 섬, 이티오 주점의 라이아: 파르테 사막으로, 3번째에서 진짜 물건을 얻을 수 있다.

4 지하타, 페이서스 여관의 샬테: 카오안의 숲으로 가서 중앙부로 가면 된다.

5 북 스라트, 기스렘의 차일드 하우스에 있는 크라라: 돈겔 곳으로 가서 배틀(헌터 플라이×3, 아머 토터스×3)을 처리야 하며, 조건은 3턴 이내에 모두 없애야 한다.

⑤ 7송이의 꽃이 모이면 협회집락, 웨폰 협회에 있는 의뢰인에게 간다.

적 스테이터스

스턴 스모그	LV15/HP36/MP20/ATT52/DEF20
슬립핑 가스트	LV45/HP112/MP25/ATT136/DEF47
맨드라고라	LV51/HP201/MP80/ATT161/DEF24
요수	LV22/HP102/MP50/ATT94/DEF16
헌터 플라이	LV37/HP129/MP30/ATT139/DEF28
아머 토터스	LV23/HP43/MP36/ATT63/DEF36

No.91 떠돌이 길드 직원의 호위 (流れのギルド職員の護衛)

①추락후의 뒷길(墜落後の　け道)을 북스라트 쪽에서 들어간다.

② 북측 지하 2층. 배틀(파라라이즈 우즈×4, 대단한 헤모지×2)이 벌어지며, HP와 MP가 서서히 줄어든다.

③ 다시 한번 그 방으로 들어가서 전투를 벌인다. 배틀(자폭령×4, 파라라이즈 우즈×2).

④ 이번에는 그 옆방으로 들어간다. 배틀(그루×2, 고렘×4)이 벌어지며 특수 능력을 사용할 수 없게 된다.

⑤ 북측 지하 3층. 배틀(그루×3, 오우거 메이지×3)이 벌어지며 통상 공격을 사용할 수 없다.

적 스테이터스

파라라이즈 우즈	LV16/HP45/MP40/ATT68/DEF21
대단한 헤모지	LV17/HP68/MP40/ATT62/DEF13
자폭령	LV13/HP61/MP0/ATT62/DEF10
고렘	LV17/HP94/MP30/ATT69/DEF19
그루	LV51/HP331/MP50/ATT145/DEF24
오우거 메이지	LV20/HP110/MP160/ATT67/DEF7

No.92 불변의 얼음을 입수하라! (不變の氷を入手せよ!)

① 라마다 사(ラマダ寺)로.

② 라마다 사 북쪽에 있는 얼음의 회랑(氷の回廊)으로 간다.

③ 처음에 들어선 방은 미끄럽기 때문에 장애물이 있는 곳까지 계속 전진하게 된다. 먼저 왼쪽에서 두 번째 칸으로 이동하여 상, 좌, 상, 우로 이동하면 지식의 석판을 얻는다. 그리고 오른쪽 세 번째 칸에서 상, 좌, 상, 우, 상, 좌, 상으로 이동하면 방을 빠져나가게 된다.



▲장애물이 있는 곳까지 계속 미끄러진다

④ 배틀 (뱀파이어 배트×5, 어택 독×3).

⑤ 얼음의 부적을 입수한다. 2층 계단으로.

⑥ 2층. 오른쪽에서 3번째 칸으로 이동하여 상, 좌, 상, 우로 이동하면 물의 플러그먼트를 얻는다. 그리고 그 자리에서 상, 좌, 하, 우, 상, 우, 상, 좌로 가면 방을 빠져나가게 된다.

⑦ 3층, 세이브포인트가 있다. 오른쪽에서 2번째 칸으로 이동하여 하, 우, 하, 좌, 상, 좌, 하로 이동하면 청의 부적을 얻는다. 그리고 오른쪽에서 4번째 칸에서 하, 좌로 이동하면, 물의 플러그먼트, 다시 하로 이동하면 레이라의 거울을 얻게 된다. 가장 위쪽 칸에서 왼쪽으로 이동하면 방을 빠져나가게 된다.



▲구멍에 빠져도 다시 올라올 수 있다

⑧ 배틀(블루 드래곤×2, 다크 포그×4).

⑨ 배틀(다크 포그×4).

⑩ 영구영벽으로.



▲영구영벽에 도착한 알렉

PlayStation POWER 공략왕!

⑪ 루사의 술법학원(ルーサの術法學院)으로.



▲영벽을 녹일 마법이 단 하나 있다고 하는데…

⑫ 페이서스의 대도서관으로 가서 사니아와 만난다.



▲사니아에게 기가 브러스트를 배우려는 마시아

⑬ 라마다 사로.



▲마시아를 위해 노력하는 티크바

⑭ 루사의 술법학원 연습장으로.

⑮ 배틀(브레제×1, 소아×1, 오벨×1, 도안×1). 마시아 혼자서 싸우게 되지만, 6종류의 부적을 모두 합성하여 만들 수 있는 포스 링을 장비하면 레벨 20에서도 이길 수 있다.

⑯ 배틀(티크바×1). 마시아 혼자서 싸우



▲포스 링이 있다면 쉽게 깰 수 있지만, 만약 없다면…

게 되지만 포스 링이 있다면 역시 이길 수 있다.

⑰ 얼음의 회랑으로 간 다음 영벽 앞으로 간다(氷壁前へ行く)를 선택한다.

⑱ 보스 배틀(크리프 기간트×1, 아이스 고렘×4). 크리프 기간트의 HP는 약 1000정도이다. 아이스 고렘을 계속 소환하므로 주의.



▲계속 고렘을 소환하는 크리프 기간트

적 스테이터스

뱀파이어 배트	LV45/HP154/MP60/ATT151/DEF22
블루 드래곤	LV53/HP596/MP210/ATT214/DEF37
다크 포그	LV46/HP115/MP30/ATT138/DEF47
도안	LV69/HP172/MP999/ATT19/DEF102
오벨	LV69/HP172/MP999/ATT19/DEF102
소아	LV69/HP172/MP999/ATT19/DEF102
브레제	LV69/HP172/MP999/ATT19/DEF102
티크바	LV51/HP294/MP999/ATT32/DEF95
아이스 고렘	LV41/HP214/MP80/ATT159/MP46

No.93 영원히 사랑을, 최후의 고백 (永遠に愛を 最後の告白)

①길드 오른쪽에 있는 빈집 2층으로 간다.

② 방 모서리에 있는 1G를 집는 미니 게임이 벌어진다.

③ 자동적으로 정크 산으로 이동한다.

④ 아이들에게 들키지 않도록 별 조각을 얻는 미니 게임이 벌어진다.

⑤ 이번에는 에텔 섬(エテル島)의 이티오(イティオ) 민가로 이동한다.

적 스테이터스

리치	LV53/HP226/MP270/ATT198/DEF25
네저 고스트	LV54/HP216/MP188/ATT150/DEF22

⑥ 자동적으로 백골의 숲으로 가게 된다. 배틀(리치×2, 네저 고스트×2)

No.94 카리오테 동굴의 몬스터 퇴치 (カリオテ洞窟のモンスター退治)

① 한번 의뢰를 받게 되면 끝날 때까지 다른 의뢰를 받을 수 없다.

② 우선 왼쪽으로 진행한다. 배틀(던전 쥐×3, 크립트랫×3).

③ 배틀(붉은 사신×1).

적 스테이터스

던전 쥐	LV33/HP109/MP0/ATT118/DEF20
크립트랫	LV29/HP82/MP16/ATT95/DEF16
붉은 사신	LV60/HP534/MP400/ATT177/DEF25

No.95 무지개색 교단 최후의 결전 (虹色の橋 最後の決戦)

아스토니 다리로 간다.

배틀(무지개색 교단 단원(적)×3, 무지개색 교단 단원(녹)×2).

적 스테이터스

무지개색 교단 단원(적)	LV18/HP54/MP64/ATT45/DEF8
무지개색 교단 단원(녹)	LV18/HP54/MP48/ATT45/DEF8

No.96 로슈폴 가의 극비사업계획 (ロシュフォール家の極秘事業計劃)

① 로슈폴의 집으로 간다.

② 자동적으로 기스렘에 가게 된다.

③ 데인저 둠으로. 배틀(강도×1, A급 범죄자×1).

적 스테이터스

무강도	LV15/HP67/MP0/ATT66/DEF12
A급 범죄자	LV40/HP129/MP40/ATT123/DEF19

No.97 가수 라이아의 스테이지를 사수하라! (歌姫ライアのステージを守りぬけ!)

① 이티오(イティオ)의 주점으로.

② 미니 게임이 벌어지며, 목적은 라이아

의 스테이지로 팬이 접근하지 못하도록 해야 한다. 방법은 팬이 스테이지로 접근할 때, 주인공을 움직여서 쫓아내는 것이다. 이 접근을 허용하게 되면 의뢰는 실패로 끝나게 된다.

No.98 영원의 화염을 입수하라! (永遠の炎を入手せよ！)

① 의뢰를 받으면 먼저 암시장에 있는 춘가라와 이야기한다.



▲아직도 제정신을 못 차리고 있는 춘가라

② 판디라(パンディラ)에 있는 아리 할아버지의 가게로.



▲그러나 별 뾰족한 수가 나오지 않는다

③ 다시 테스터의 암시장에 있는 춘가라와 이야기한다.

④ 북 스라트의 협회집락 왼쪽에 있는 화산동(火山洞)으로 간다.



▲바로 여기가 화산동이다

⑤ 이 던전에 있는 트랩에 닿으면 50의 데미지를 전원이 입는다. 불의 플러그먼트를 입수한다.



▲트랩은 주의할 것

⑥ 배틀(피닉스×3, 프레임×3).

⑦ 2층. 여기에서는 위쪽과 아래쪽으로 길이 나뉘어져 있다. 먼저 위쪽 길로 가면 배틀(피닉스×4, 주작×1). 그리고 화염의 부적, 불의 플러그먼트, 적색 부적을 얻는다. 그리고 아래 길로 계속 진행한다.

⑧ 지하 3층. 배틀(주작×4, 레드 드래곤×1).

⑨ 화염의 못(炎の池)으로.



▲하지만 아직은 그림의 떡이다

⑩ 협회집락의 아이템 협회로 간다.



▲옛날에 맡겼던 아이템을 수리해 놨다

⑪ 협회집락의 웨폰 협회로.

⑫ 기스렘의 데인저 둠으로.

⑬ 남 스라트에 있는 쿠타오의 미궁(クタオの迷宮)으로. 공략은 별도의 그림을 참고할 것.



▲쿠타오의 미궁

⑭ 지하 2층의 오른쪽 방에 하니와가 있다. 배틀(하니와×5).

⑮ 협회집락의 아이템 협회로 가서 램프를 얻는다.



▲특수 총을 만들고 있는 협회원들

⑯ 화산동 화염의 못(炎の池)으로 간다.



▲이 조그만 헬기가 바로 디크백이었다!

⑰ 미니 게임이 벌어지며 목적은 루츠를 정상까지 이동시키는 것이다. 꼭대기에서 흘러내리는 용암은 사다리 타기 게임처럼 지그재그로 흘러 내려온다. 게임이 시작되면 먼저 루츠가 시작할 지점을 선택하고 자동적으



▲설마 사다리 게임을 모르지는 않겠지



▲무사히 도착한 루츠

로 올라가게 된다. 그리고 루츠가 멈추면 용암이 흘러내릴 준비를 하고 있는데, 루츠가 용암에 닿지 않도록 세릴의 스톤 건을 이용하여 용암이 흘러내리는 길을 막아야 한다.

⑱ 디크백의 카드를 입수한다.

적 스테이터스

뱀프레임	LV39/HP81/MP26/ATT127/DEF12
피닉스	LV55/HP146/MP80/ATT169/DEF20
주작	LV54/HP143/MP120/ATT167/DEF20
드래곤 플라이	LV47/HP145/MP40/ATT155/DEF29
레드 드래곤	LV54/HP607/MP200/ATT217/DEF37
하니와	LV53/HP12/MP50/ATT115/DEF95

No.99 제1회 몬스터 카드 대회 (第一回 モンスターカード大會)

① 리노의 몬스터 협회로.

제 1질문: 크림존 록(クリムゾンロック)

제 2질문: 건너(ガンナー)

제 3질문: 리치(リッチ)

제 4질문: 메이지 헤모지(メイジヘモジー)

제 5질문: 그린 드래곤(グリーンドラゴン)

② 우승 상품인 카딧슈의 창(カーディッシュのヤリ)을 입수하게 된다.

No.100 로슈폴 가 아가씨 실종 사건 (ロシュフォール家令嬢失そう事件)

① 로슈폴의 집으로 간다.

② 안리에타의 방에서 고양이를 조사한다.

③ 지하타의 라마다 사로 간다.

④ 루사의 술법학원으로 간다.

⑤ 파르테, 파르토스의 로슈폴의 집으로 간다.

⑥ 자동적으로 정크 산으로. 배틀(강도×1, 닌자×1)

⑦ 선택기로, '진심이냐?(本氣なのか?)'를 선택하면 조건에 따라 동료가 된다. 그 대신 의뢰는 실패로 돌아간다. 조건은 안리에타 관련 이벤트인 66, 71, 78, 96을 전부 클리어하는 것과 90번 의뢰로 안리에타에게 꽃을 주는 것이다.

적 스테이터스

강도	LV15/HP67/MP0/ATT66/DEF12
닌자	LV19/HP55/MP40/ATT87/DEF11

No.101 전설의 몬스터를 찾아서 (傳說のモンスターを求めて…)

① 화산 동(火山洞)으로 간다.

② 6체의 드래곤 거주지는 다음과 같다.

- **화산 동, 북 스라트(火山洞, 北スラート): 레드 드래곤(보통 지하 3층에서 출현한다).**
- **얼음의 회랑, 지하타(氷の回廊, ジハータ): 블루 드래곤(보통 지하 3층에서 출현한다).**
- **폭포의 동굴, 에텔 섬(滝の洞窟, エテル島): 그린 드래곤(보통 지하 2층에서 출현한다).**
- **대지의 상적, 포레스터몰(大地の傷跡, フォレスタモール): 카파 드래곤(보통 지하 7층에서 등장한다).**
- **늪지대, 라그나크(みどろ沼, ラグナーク): 골드 드래곤(나오지 않을 때도 있으니 몇 번이고 시도해 볼 것).**
- **백골의 숲(라그나크): 실버 드래곤(나오지 않을 때도 있으니 몇 번이고 시도해 볼 것).**

③ 6장을 의뢰인에게 넘기면 자동적으로 화염의 연못까지 가게 된다.

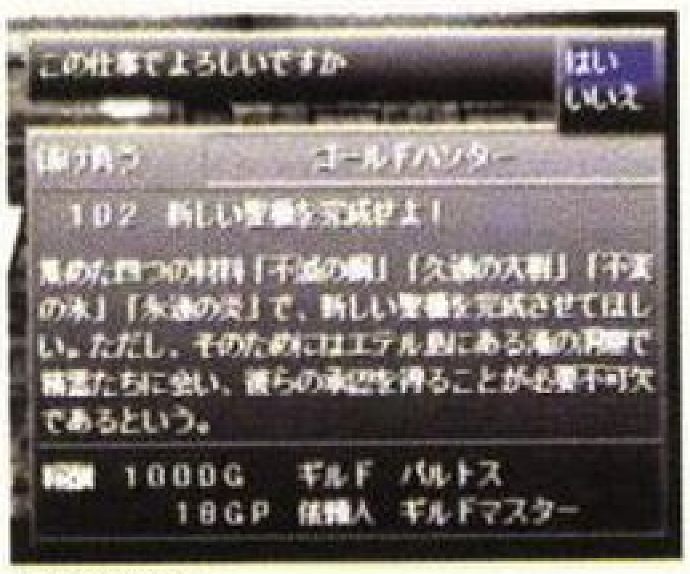
④ 알티마 카드(アルティマのカード)를 입수한다.

적 스테이터스

레드 드래곤	LV54/HP607/MP200/ATT217/DEF37
블루 드래곤	LV53/HP596/MP210/ATT214/DEF37
그린 드래곤	LV54/HP376/MP205/ATT162/DEF24
카파 드래곤	LV52/HP483/MP250/ATT187/DEF31
실버 드래곤	LV58/HP632/MP270/ATT226/DEF38
골드 드래곤	LV59/HP643/MP300/ATT227/DEF37

No.102 새로운 성궤를 완성하라! (新しい聖櫃を完成せよ!)

① 에텔 섬(エテル島)에 있는 폭포의 동굴(滝の洞窟)로 간다.



▲마지막 의뢰



▲바로 알렉이 헌터 시험을 치렀던 장소이다

② 가장 안쪽의 수정의 공간(水晶の間)으로 간다.



▲이곳에서 성궤를 만들게 된다



▲정령들이여, 나와라!



▲아크와 쿠쿠르가 도와준다

적 스테이터스

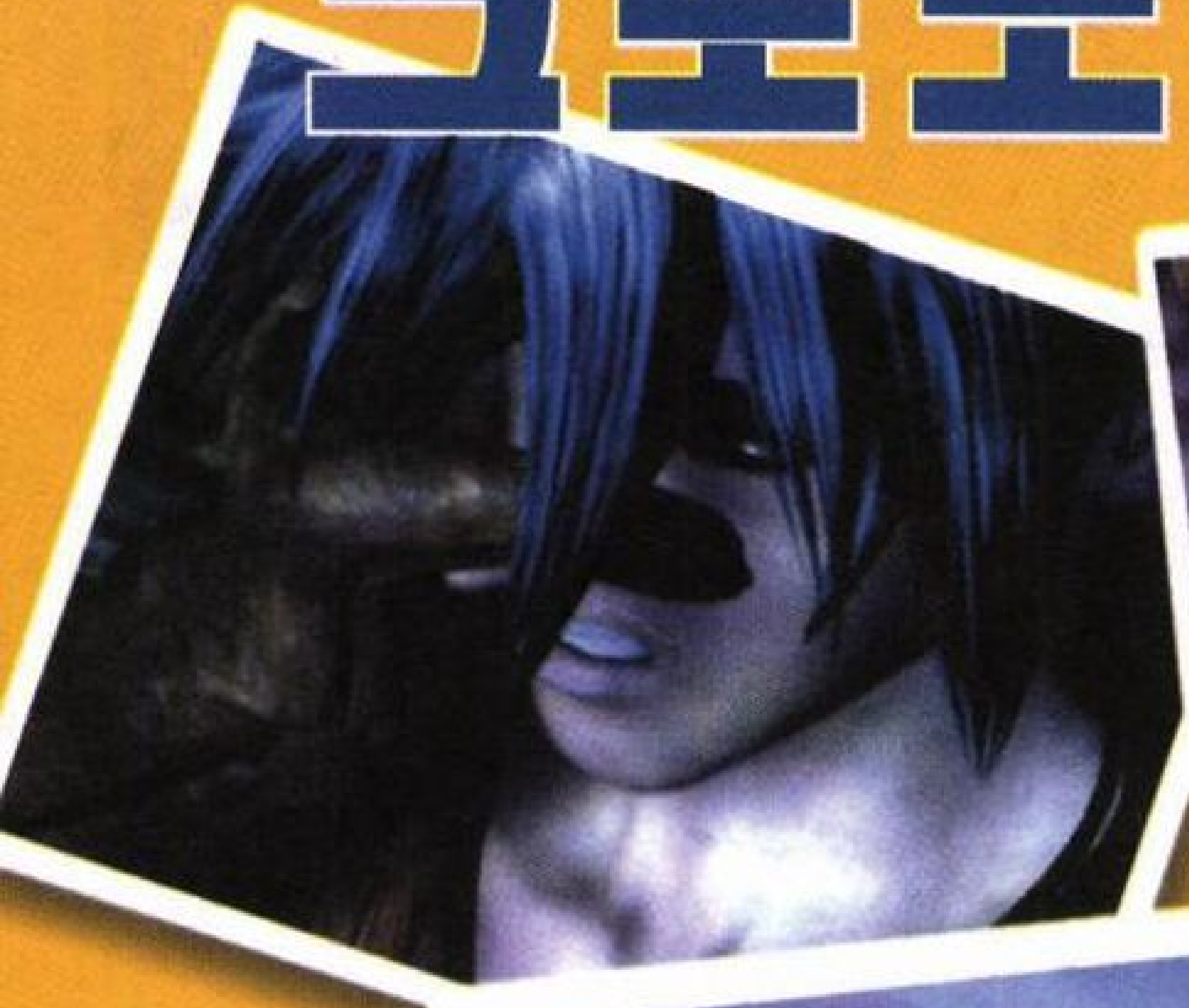
코브라(コブラ)	LV35/HP114/MP35/ATT104/DEF19
크스쿨(クスクル)	LV45/HP125/MP20/ATT136/DEF22
그린 드래곤(グリーンドラゴン)	LV54/HP376/MP205/ATT162/DEF24
폴라 배트(ポーラーバット)	LV48/HP161/MP70/ATT157/DEF22
오우거 로드(オーガロード)	LV53/HP212/MP200/ATT219/DEF15
오우거(オーガ)	LV6/HP40/MP60/ATT34/DEF5

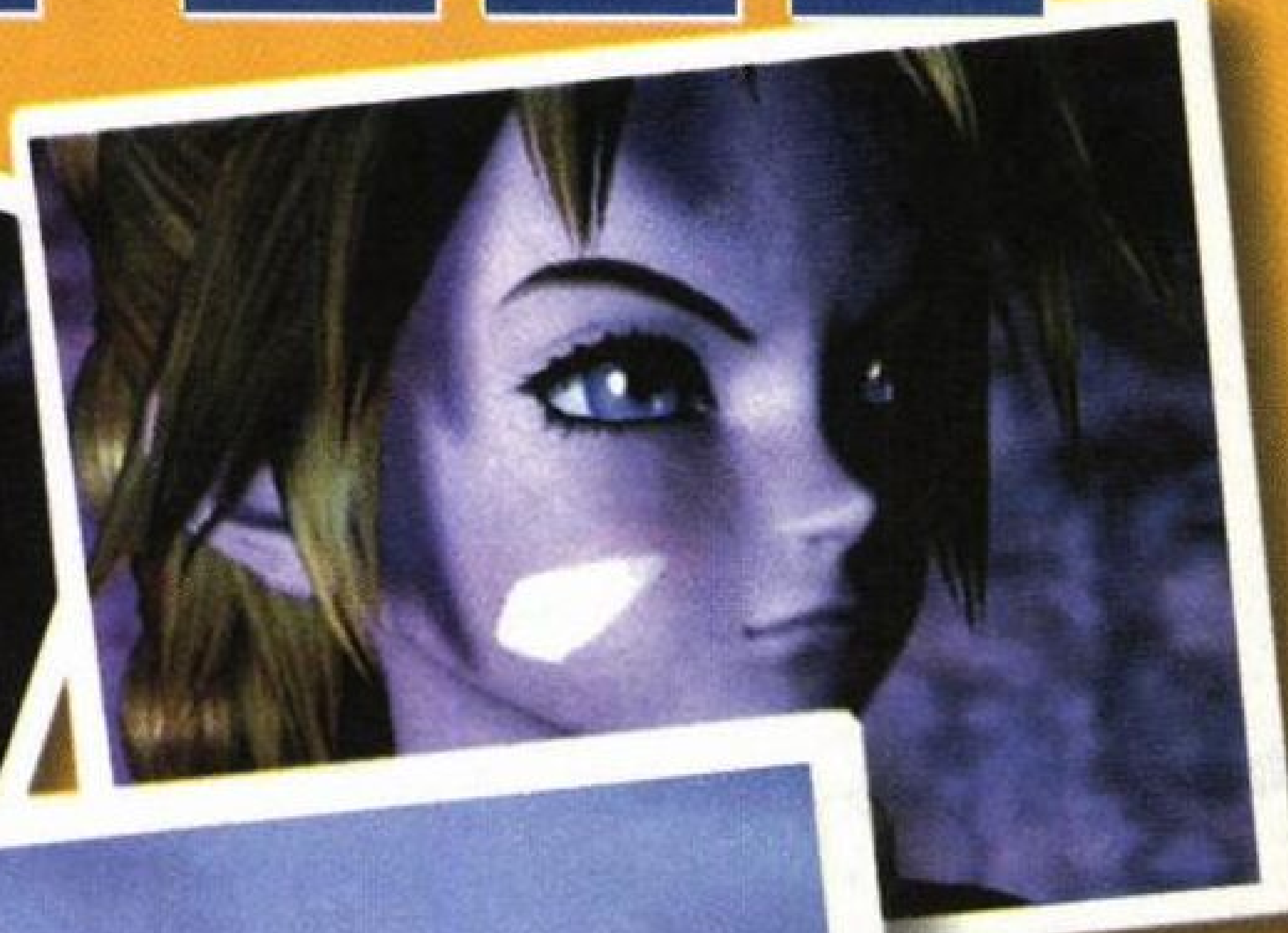
●장르:RPG ●제작사:스퀘어 ●발매일:11월 18일 ●발매가:6,800엔

PlayStation

새로운 주인공과 다시 시간여행을 떠나자

크로노 크로스







그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★

SFC시대의 명작 「크로노 트리거」의 후속작이 드디어 우리 앞에 그 모습을 드러내었다. 체험만으로 이미 접해본 유저들도 많겠지만 완전판은 당연히 그것과는 확실히 다르다고 할 수 있다. 그래픽은 역시 스퀘어라고 할 수 있을 만큼 굉장한 수준이고 사운드에서도 잔잔한 바이올린 음이 곁들여져서 게임의 분위기를 한층 살려주고 있다. 이번에도 시간여행이라는 내용에는 변함이 없으나 병렬로 나열되어진 두 세계에서의 탐험이라는 점이 전작과 약간 다른 점이라 할 수 있다. 또한 40명 이상의 풍부한 캐릭터들을 동료로 할 수 있다는 점이 이 게임을 든든히 받쳐주고 있다. 그럼 「크로노 크로스」의 세계로 들어가 보자.

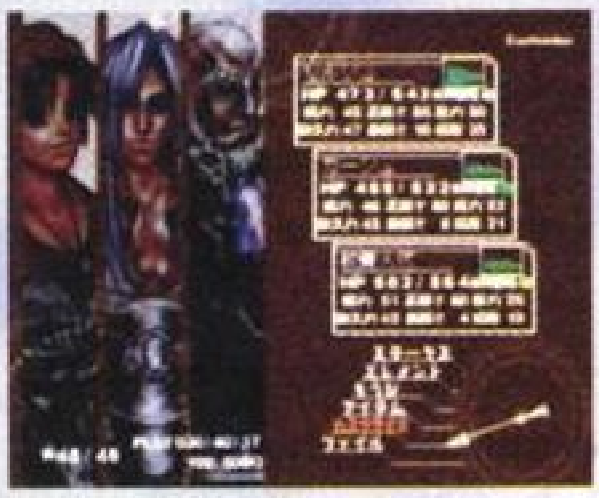
공략 ···› 나치스

기본조작

방향키	캐릭터의 이동 및 메뉴 선택
스타트버튼	게임의 잠시 멈춤
셀렉트버튼	파티 선두 변경
○버튼	대화와 조사 및 메뉴 결정
×버튼	대시이동 및 취소
△버튼	메뉴화면 불러내기 및 전투 중 카메라 시점의 변경
□버튼	이벤트 아이템의 창을 불러내기

메뉴화면의 설명

스테이터스(ステータス)	캐릭터의 능력치와 모습을 볼 수 있다. 여기서 △버튼을 누르면 캐릭터를 여러 시점으로 관찰할 수 있다
엘레멘트(エレメント)	엘레멘트의 사용 및 장비를 행할 때 쓰인다
장비(そうび)	캐릭터에게 무기, 방어구, 액세서리 등을 달아주거나 빼낼 수 있다
아이템(アイテム)	주로 이벤트에 쓰이는 아이템들을 확인할 수 있다
커스터마이즈(カスタマイズ)	게임 내의 여러 환경을 취향에 따라 고를 수 있다
파일(ファイル)	세이브 및 로드를 한다


▲이것이 메뉴화면. 깔끔한 편이다

등장하는 인물들

이 게임에는 주인공 외에 40명 이상의 동료 캐릭터들이 등장한다. 여기서는 주요 등장인물들과 동료가 되는 등장인물들에 대해 나누어 소개하겠다.

주요 등장 인물



셀쥬(セルジュ)

이 게임의 주인공으로서 사건은 이 셀쥬를 중심으로 일어나게 된다. 우연하게도 차원이동에 휘말려서 온갖 경험을 하게되고, 그러면서 차츰 성장해나가는 모습을 보여준다. 과연 셀쥬는 긴 모험끝에 진정한 자신의 존재를 발견할 수 있을지. 게임 내에서는 역시 주인공다운 실력을 보여준다. 어디에서나 무난하게 쓸 수 있는 올라운드 타입의 캐릭터.



키드(キッド)

이쪽은 여주인공이라고 할 수 있는 캐릭터. 다른 차원에서 곤경에 처한 셀쥬를 도와줌으로 첫 만남을 가지게 되는데 선택에 따라서 동료가 되는 시점이 달라지기도 한다. 고아원 출신이지만 명랑하고 활발한 성격의 소유자. 그녀의 대사 중 자주 나오는 것은 "별까지 날려버리겠어!!"이다(성격을 확실히 알 수 있다…). 실력은 셀쥬보다는 떨어지지만 보통의 동료들보다는 자주 쓰이게될 정도.



야마네코(ヤマネコ)

게임 대부분에서 셀쥬를 괴롭히는 대표적인 악역이다. 그의 정체는 확실히 알려져 있지 않지만 어쨌든 무엇인가 큰 음모를 꾸미고 있음에는 틀림없어 보인다. 스토리 내에서는 어떤 사건으로 인해서 키드에게 원한을 사고 있다. 그와는 여러 번에 걸쳐서 싸우게 되는데 셀쥬 이상의 실력을 갖추고 있기 때문에 까다로운 상대가 될 수밖에 없다. 그러나 게임을 진행하다 보면 그의 실력을 직접 쓸 수 있을지도….

동료가 되는 인물들

이름	동료가 되는 시점과 조건
키드(キッド)	카슈와의 전투 후 동료로 할 것인 지의 여부를 결정할 수 있다. 만약 동료로 하지 않는다면 나중에 텔미나에서 다시 동료로 할 수 있다
포쉘(ポシェル)	헤케란의 뼈를 사용하면 동료로 할 수 있다
레나(レナ)	카슈와의 전투 후 키드를 동료로 하지 않으면 얻을 수 있다
럭키단(ラッキーダン)	다른 차원의 아르니 마을에 있는 키키의 아버지에게 상어 이빨의 부적(サメの歯のお守り)을 건네준다
피에르(ピエール)	용자의 뱃지를 보여준다
아레프(アレフ)	다리오(ダリオ)의 묘 근처에서 콜쳐와 얘기한 후 주점에 있는 아레프에게 말을 걸면 된다
스랏슈(スラッシュ)	텔미나에서 미키의 부탁을 받은 후 '그림자 베기의 숲'에서 동료로 할 수 있다
콜쳐(コルチャ)	보트를 얻기 전에 동료로 할 것인가의 여부를 정할 수 있다
질베르트(ジルベルト)	갈도브 마을에서 텔미나로 돌아온 후에 질베르트의 집으로 가서 말을 걸면 된다
루치아나(ルチアナ)	질베르트를 데리고 사골관에 있는 루치아나에게 말을 건다. 단, 그전에 츠마르를 놓아주어야 한다
개량종 피오(改良種フィオ)	사골관 옥상에 있는 피오에게 생명의 빛을 사용한다
라즈리(ラズリー)	원래 세계에 있는 히드라의 숲에서 옥트칼(オクトカル)을 물리친다
스컬(スカール)	6개의 뼈를 전부 모은 후에 텔미나에 있는 스컬의 할머니 집에서 나왔다가 들어가기를 반복한 뒤에 말을 걸면 된다
츠마르(ツマル)	루치아나의 연구소에서 천하무적호로 도망친 츠마르를 찾아 말을 건다
카슈(カーシュ)	텔미나 마을의 주점에 숨겨진 방에서 그와 조아 중 한 명을 고를 수 있다. 그러나 나중에 나머지 한 명도 자동으로 동료가 되니 걱정 말 것
조아(ゾア)	카슈와 같은 조건
오차(オーチャ)	지옥의 요리사를 쓰러뜨린 후 동료로
가다란(ギャダラン)	리델을 구출한 후 사골관 탈출 중에 동료가 됨
리델(リデル)	구출 후에 은둔자의 작은 집에 가서 말을 걸면 된다
사골대좌(蛇骨大佐)	리델에게 말을 걸고 이벤트가 끝난 후 동료로
팔가(ファルガ)	사골대좌와 같음
마르체라(マルチェラ)	사골대좌와 같음
이레네스(イレーネス)	마브레 마을에서 토마(トマ) 14세에게 말을 건 후 입구쪽의 집에서 잔다. 그 뒤 나타나는 이레네스를 데리고

이 게임의 전투

스테미너

크로노 크로스는 리얼타임전투가 아니고 자신이 순번을 자유롭게 정해서 싸울 수 있다. 전투시의 행동은 공격(攻擊), 엘레먼트(エレメント), 방어(防禦), 도주(逃走)의 4가지로 크게 나뉘며 캐릭터의 행동은 스테미너 수치에 제한을 받는다. 기본 스테미너 수치는 7이고 행동을 할수록 줄어들지만 다시 채울 수 있다. 스테미너 게이지는 화면 하단에 표시되며 남은 양에 따라서 색이 바뀌니 언제나 눈여겨보자. 공격에는 4가지의 방법이 있는데 약 공격일 때는 1, 중일 때는 2, 강은 3의 스테미너를 소요하며 엘레먼트는 1 이상의 스테미너만 있으면 사용 가능하다.

엘레먼트

다른 롤플레잉 게임의 마법, 기술, 아이템을 합쳐놓은 성질을 가진 요소이다. 모든 특수 행동은 이 엘레먼트를 이용해야 가능하다. 엘레먼트는 레벨의 게이지에 따라 제한을 받게 되는데 전투 중에는 공격 등의 행동이 성공해야만 레벨 게이지를 채울 수 있다. 예를 들자면 전투 중의 현재 레벨이 3이고 쓰고싶은 엘레먼트가 배치된 레벨이 5라면 레벨을 2이상 더 모아야 그 엘레먼트를 사용할 수 있는 것이다. 또한 중요한 것이 속성인데 모든 엘레먼트는 각자 고유의 속성을 가지고 있다. 이 속성을 잘 이해하면 보다 효율적인 전투를 할 수 있다(속성은 모두 6개로서 각각 흑↔백, 적↔청, 녹↔황의 상관 관계가 있으므로 꼭 알아두자). 엘레먼트는 대표적으로 공격, 보조, 회복, 캐릭터 고유 기술, 소환, 트랩 등의 역할을 가지고 있으며 소비되는 것과 그렇지 않은 것으로 나뉜다. 소비되는 경우에는 이름 옆에 「~×5」등으로 남은 개수가 표시되어진다. 기본적으로 한번 쓴 엘레먼트는 같은 전투에서는 다시 쓸 수 없으나 특수 엘레먼트에 의해 다시 쓸 수 있게 만들 수도 있다. 또, 트랩 엘레먼트는 상대의 엘레먼트를 빼앗는데 사용된다.

FE(필드 이펙티브)

화면 좌측에 타원 3개가 겹쳐있는 것은 현재의 속성에 관한 필드의 영향력을 보여주는 것이다. 이 필드의 색이 어떤 한가지로 통일되어 갈수록 해당 속성의 엘레먼트 효과가 강화되고 반대로 대립 속성의 것은 약화된다. 필드의 속성은 일부 엘레먼트에 의하여 쉽게 조종할 수도 있으며, 한가지 속성으로 통일되었을 때에는 해당 속성의 소환 엘레먼트를 사용할 수 있게 된다.

■적(赤) 엘레먼트

엘레먼트의 종류 ※는 소비, ↓은 트랩(해당 마법에 대한 트랩을 펌, 범위는 전체)

이름	레벨	범위	효과
파이어 볼(ファイアーボール)	1±7	단체	불의 구슬로 공격
봄버(ボマー)	2±6	전체	적 모두에게 불똥을 선사
버닝(バーニング)	3±5	단체	적을 태움
멜트스톰(メルトストーン)	4±4	단체	밑에서부터 끓어오르는 열기공격
히트(ヒート)	5±3	전체	화면 가득히 큰 폭발을 일으킴
볼케이노(ボルケーノ)	6±2	전체	화산 폭발을 일으킴
사라만다(サラマンダ)	8±0	전체	사라만다를 소환해서 공격
마리드(マリード)	7±2	전체	마리드를 소환해서 공격
필 레드(フィルレッド)	1±7	단체	적의 속성 또는 아군의 공격속성에 적을 추가
안티블루(アンチブルー)	3±5	단체	청의 엘레먼트를 일정시간 봉인
위크(ウィーク)	4±4	단체	일정시간 공격력 다운
하이매슬(ハイマッスル)	4±4	단체	일정시간 공격력 업
나이나이(ナイナイ)	6±2	단체	통상 공격의 명중률이 일정시간 동안 99%
레드어스(レッドアース)	6±0	필드	FE(필드이펙트)를 적으로 통일시킴
※터블렛(タブレット)	1±0	단체	HP를 조금 회복
※오라(オーラ)	2±0	단체	화상(やけど)을 제거
어게인(アゲイン)	6±0	단체	사용해버린 엘레먼트를 다시 쓸 수 있게 함
↓히트	5±0		
↓볼케이노	6±0		
↓마리드	7±0		

	간다(連れていく). 그 후 스랏슈의 콘서트를 돕는 이벤트에서 동료로
스네프(スネフ)	카지노에서 팔가의 속임수를 물리친 후 다시 가보면 스네프가 빚을 다 갚는다. 그 후 스네프를 찾아가면 된다
미키(ミキ)	스랏슈의 콘서트가 끝난 후 배의 레스토랑으로 가서 미키에게 말을 걸면 된다
자네스(ジャネス)	배 안에서 벌어지는 그랜드슬램(몬스터대전)에서 3연승을 한다
리아(リーア)	세계의 배꼽(世界のへそ)에 가면 일시적으로 동료가 됐다가 녹룡을 물리치면 정식으로
스티나(スティーナ)	용의 기원을 전부 얻고 난 후 동료로
오르하(オルハ)	아마네코일 때 오르하를 보러 가면 전투 후 파란 돌의 브로치를 받을 수 있다. 다시 셀쥬로 돌아가 오르하에게 브로치를 보여주면 동료로
스프리건(スプリガン)	아마네코로 바뀐 후 가게되는 곳에서 동료로
츠쿠요미(ツクヨミ)	스프리건과 같이 진실의 문을 통과한 후 바로 동료가 된다
라디우스(ラディウス)	셀쥬의 집에서 일어나는 전투 후 동료로
잣파(ザッパ)	텔미나의 무기가게에 있는 잣파에게 말을 걸면 동료로
반그리프(バングリフ)	반그리프의 집에서 일어나는 이벤트 회화 도중 선택문에서 「아니, 진심이야(いや本気だ)」를 선택하면 동료로
이시트(イシト)	보트를 입수할 때 동료로
용의 아이(龍の子)	고룡의 성채에서 지하 1층으로 가서 거대한 알을 부활시킨다
별의 아이(星の子)	해월해에서 별의 조각을 얻고 천룡의 섬에 있는 거대별의 아이에게 이긴 후 잡으면 동료로
그렌(グレン)	갈도브 마을에서 「어쩔 수도 없다(どうしようもない)」를 선택한 후 텔미나에서 나서려 할 때 동료로
마마차(ママチャ)	그렌과 같음
도크(ドク)	그렌 때와 같은 선택을 한 후 라디우스와 말을 하고 찾아가면 동료로
멜(メル)	키드가 파티에 있을 때 말을 검
버섯(キノコ)	다른 차원에 있는 그림자 베기의 숲에서 바위로 구멍을 안 막았을 때 원래 세계의 같은 숲에서 버섯을 얻은 후 그것을 요리를 하고 있는 사람에게 건네줌
그루터기 부(カブ夫)	다른 세계의 은둔자의 작은 집에서 지면이 뜨겁게 되어 있는 곳(땅을 밟다보면 알 수 있음)에서 얼음의 숨결을 사용, 그 후 포웰을 데리고 원래 세계의 같은 곳으로 가서 그루터기 부를 끌어내면 됨

■청(靑) 엘레먼트

아쿠아빔(アクアビーム)	1±7	단체	물로 된 빔을 쏨
아이스랜스(アイスランス)	2±6	단체	물의 창으로 적을 찌름
아쿠아볼(アクアボール)	3±5	단체	물방울을 던져 공격
프리즈(フリーズ)	4±4	단체	적을 순식간에 얼림
프러드(フラッド)	5±3	전체	큰 해일을 일으켜 공격
아이스버그(アイスバーグ)	6±2	전체	수많은 얼음 덩어리로 공격
G프로그(Gフロッグ)	7±2	전체	소환공격
테라호엘(テラホエール)	8±0	전체	소환공격
필블루(フィルブルー)	1±7	단체	적의 속성 또는 아군의 공격속성에 청을 추가
케아(ケア)	1±8	단체	HP를 조금 회복
케아라(ケアラ)	3±8	단체	HP를 조금 많이 회복
케아리스트(ケアリスト)	5±3	단체	HP를 많이 회복
안티레드(アンチレッド)	3±5	단체	적(赤) 엘레먼트를 일정시간 봉인
하이그리프(ハイグリップ)	4±4	단체	일정시간 물리 회피율 업
블루어스(ブルーアース)	6±0	필드	FE를 청으로 통일
※티어(ティア)	2±0	단체	감기(風邪)를 제거
↓프러드	5±0		
↓아이스버그	6±0		
↓G프로그	7±0		

■녹(綠) 엘레먼트

리프(リーフ)	1±7	단체	잎사귀로 공격
에어소사(エアソーサー)	2±6	단체	바람의 칼날로 공격
니들(ニードル)	3±5	단체	나무의 가시로 적을 공격
우하(ウーハー)	4±4	단체	녹색의 파동으로 공격
토르네도(トルネード)	6±2	전체	거대한 회오리바람이 적을 휩쓴다
진(ジン)	8±0	전체	소환공격
힐(ヒール)	2±6	단체	HP를 조금 회복
힐윈드(ヒールウインド)	4±4	전체	전체의 HP를 조금 많이 회복
필그린(フィルグリーン)	1±7	단체	적의 속성 또는 아군의 공격속성에 녹을 추가
안티옐로(アンチイエロー)	3±5	단체	황 엘레먼트를 일정시간 봉인
이글아이(イーグルアイ)	4±4	단체	일정시간 명중률 업
톳터(トッター)	4±4	단체	일정시간 명중률다운
헬프랜트(ヘルプラント)	5±3	전체	공격마법
인포(インフォ)	6±2	단체	적의 HP를 볼 수 있게 함
그린어스(グリーンアース)	6±0	필드	FE를 녹으로 통일
소니아(ソニア)	7±2	전체	소환공격
※데트키신(デトキシン)	2±0	단체	독(毒)을 제거
↓헬프랜트	5±0		
↓토르네도	6±0		
↓소니아	7±0		

■황(黃) 엘레먼트

업리프트(アップリフト)	1±7	단체	지면의 일부를 뽑아 공격
디스차지(ディスチャージ)	2±6	단체	전기공격
업헤이벌(アップヘイバル)	3±5	단체	지면에서 돌기둥이 적을 습격
라이트닝(ライトニング)	4±4	단체	전기로 공격
어스퀘이크(アースクエイク)	5±3	전체	지진을 일으켜 공격
선더바레(サンダーバレー)	6±2	전체	거대한 번개기둥이 적을 지진다
뇌사(雷蛇)	8±0	전체	소환공격
필옐로(フィルイエロー)	1±7	단체	적의 속성 또는 아군의 공격 속성에 황을 추가
안티그린(アンチグリーン)	3±5	단체	녹 엘레먼트를 일정시간 봉인
하이프로텍트(ハイプロテクト)	4±4	단체	일정시간 방어력 업
노크로스(ノークロース)	4±4	단체	일정시간 방어력 다운
P이레이저(P イレイザー)	6±2	단체	상대의 물리공격을 무효로 만든다
옐로어스(イエローアース)	6±0	필드	FE를 황으로 통일
고렘(ゴーレム)	7±2	전체	고렘을 소환해서 공격
※디스패스(ディスパース)	2±0	단체	염좌(ねんざ)를 치료
※캡슐(カプセル)	3±0	단체	HP를 조금 많이 회복
↓어스퀘이크	5±0		
↓선더바레	6±0		
↓고렘	7±0		

■백(白) 엘레먼트

레이저(レーザー)	1±7	단체	레이저를 쏨
슈팅(シューティング)	2±6	단체	빛의 덩어리로 공격
포톤(フォトン)	3±5	단체	빛의 줄기를 적에게 선사(진공파동권…)
코메트(コメット)	4±4	전체	우주의 운석을 불러 공격
홀리(ホーリー)	5±4	전체	성스러운 빛이 적을 감싼다
세인트(セインツ)	8±0	전체	천사군단을 불러내서 HP의 회복 및 적에게는 타격
리바이브(リバイブ)	1±7	단체	전투불능 상태의 회복, 아주 중요한 엘레먼트
필화이트(フィルホワイト)	1±7	단체	적의 속성 또는 아군의 공격 속성에 백을 추가
안티블랙(アンチブラック)	3±5	단체	흑 엘레먼트를 일정시간 봉인
리커버(リカバー)	3±5	전체	HP를 조금 많이 회복
월(ウォール)	4±4	단체	일정시간 마법방어력 업
센스티브(センスティブ)	4±4	단체	일정시간 마법방어력 다운
퓨리파이(ピュリファイ)	4±4	단체	모든 스테이터스 이상을 회복
리턴(リターン)	5±3	단체	전투불능 상태를 회복시켜주고 HP도 끝까지 채워줌
M이레이저(Mイレイザー)	6±2	단체	일정시간 엘레먼트 공격을 무효로 함
화이트어스(ホワイトアース)	5±3	필드	FE를 백으로 통일
울트라노바(ウルトラノヴァ)	6±2	전체	이름만 봐도 알 수 있는 굉장한 공격
홀리라이트(ホーリーライト)	6±2	전체	HP를 많이 회복시키고 스테이터스 이상도 회복
마나콜(マナコール)	6±2	전체	일정시간 적군과 아군을 가리지 않고 엘레먼트 공격력을 1.5배로 해줌
유니콘(ユニコーン)	7±2	전체	유니콘을 소환해서 방어력과 마법방어력을 업
※클리어(クリア)	2±0	단체	백의 스테이터스 이상을 회복
※올 클리어(オールクリア)	4±0	단체	모든 스테이터스 이상을 회복
↓홀리	5±0		
↓울트라노바	6±0		
↓유니콘	7±0		

■흑(黑) 엘레먼트

헤비블로(ヘビィブロー)	1±7	단체	어둠의 덩어리를 쏴서 적을 날려 버림
겟소울(ゲットソウル)	2±0	단체	낮은 확률로 적을 즉사시킴
헤비(ヘビィ)	3±5	전체	
그라비톤(グラビトン)	3±5	전체	중력을 변화시켜 공격
인페르노(インフェルノ)	4±0	단체	겟소울보다 비교적 높은 확률로 즉사시킴
프릭션(フリクション)	5±3	단체	적을 곤두박질시킴
블랙홀(ブラックホール)	6±2	전체	블랙홀을 만들어 적에게 충격을 주거나 즉사시킴
디·엔드(ジ・エンド)	8±0	전체	소환마법
필블랙(フィルブラック)	1±7	단체	적의 속성 또는 아군의 공격 속성에 흑을 추가
안티블랙(アンチホワイト)	3±5	단체	백 엘레먼트를 일정시간 봉인
지니어스(ジーニアス)	4±4	단체	일정시간 마법공격력 업
프릿슈(フーリッシュ)	4±4	단체	일정시간 마법공격력 다운
리벤지(リベンジ)	5±3	단체	자신의 스테이터스 이상을 상대에게 전해줌
블랙어스(ブラックアース)	5±3	필드	FE를 흑으로 통일
포겟(フォゲット)	6±2	전체	일정시간 적, 아군을 가리지 않고 엘레먼트를 쓸 수 없게 함
마나피블(マナフィーブル)	6±2	전체	일정시간 적, 아군 상관없이 엘레먼트 공격력 다운
방문자(訪問者)	6±2	전체	방문자를 소환해서 공격
※보이드(ヴォイド)	2±0	단체	흑의 스테이터스 이상을 회복
※포션(ポーション)	6±0	단체	HP를 많이 회복
↓프릭션	5±0		
↓블랙홀	6±0		
↓방문자	7±0		

● 무기와 방어구 및 액세서리

크로노 크로스에서는 무기 등을 그냥 사는 것이 아니다. 먼저 자신이 재료를 충분히 갖추어야만 돈을 주고 무기 등을 만들 수 있다. 그러므로 언제나 재료를 풍부히 갖출 수 있도록 관리하자.

■무기

이름	공격력	재료	비용
씨 스워로(シースワロー)	8		
브론즈 스워로(ブロンズスワロー)	10	동(銅), 체액(體液)	100
아이언 스워로(アイアンスワロー)	13	강철(はがね), 체액, 깃털(はね)	420
미스릴 스워로(ミスリルスワロー)	16	미스릴 은(ミスリル銀), 눈알(目玉), 체액, 깃털	1,600
데나드로 스워로(デナドロスワロー)	20	데나드로 석(デナドロ石), 체액, 깃털×2, 비늘(うろこ)×2	7,980
프리즘 스워로(プリズムスワロー)	25	무지개색 조개껍데기(虹色の貝殼), 깃털, 비늘, 빛나는 불(輝く火), 빛나는 물방울(輝くしずく), 빛나는 잎(輝く葉), 빛나는 모래(輝く砂), 빛나는 소금(輝くしお), 빛나는 숯(輝くスミ)	21,600
그랜드림(グランドリーム)	23		
본 대거(ボーンダガー)	7	뼈(骨), 이빨(牙)	40
브론즈 대거(ブロンズダガー)	9	체액, 이빨	150
아이언 대거(アイアンダガー)	12	강철, 체액, 이빨	420
미스릴 대거(ミスリルダガー)	15	미스릴 은, 체액, 이빨	1,200
데나드로 대거(デナドロダガー)	19	데나드로 석, 체액×2, 깃털, 이빨×2	7,980
프리즘 대거(プリズムダガー)	24	무지개색 조개껍데기, 깃털, 이빨, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 소금, 빛나는 숯	21,600
은 지팡이(銀のつえ)	16	미스릴 은, 눈알, 체액	1,200
돌 지팡이(石のつえ)	20	데나드로 석, 눈알	2,660
무지개 지팡이(虹のつえ)	25	무지개색 조개껍데기, 눈알, 나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	19,200
본 로드(ボーンロッド)	8		
브론즈 로드(ブロンズロッド)	10	동, 눈알, 체액	150
아이언 로드(アイアンロッド)	13	강철, 눈알, 체액	420
미스릴 로드(ミスリルロッド)	16	미스릴 은, 눈알, 체액, 나사(ネジ)	1,600
데나드로 로드(デナドロロッド)	20	데나드로 석, 눈알, 액체, 깃털, 나사×2	7,980
프리즘 로드(プリズムロッド)	25	무지개색 조개껍데기, 눈알, 나사, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	?
플라워 로드(フラワーロッド)	24		
본 소드(ボーンソード)	8		
브론즈소드(ブロンズソード)	10	동, 체액, 가죽(皮)	150
아이언소드(アイアンソード)	13	강철, 체액, 가죽	420
미스릴 소드(ミスリルソード)	16	미스릴 은, 체액, 가죽	1,200
데나드로 소드(デナドロソード)	20	데나드로 석, 체액×2, 가죽×2, 나사	7,980
프리즘 소드(プリズムソード)	25	무지개색 조개껍데기, 체액, 가죽, 나사, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
용자의 검(勇者の劍)	11		
사골대검(蛇骨大劍)	?		
소이소의 검(ツイソー刀)	23		
이루랜저(イルランザー)	?		
아이언 건(アイアンガン)	13		
실버 건(シルバーガン)	16	동, 미스릴 은, 눈알, 체액, 나사	2,000
데나드로 건(デナドロガン)	20	동, 데나드로 석, 비늘×2, 나사×2	7,980
프리즘 건(プリズムガン)	25	동, 무지개색 조개껍데기, 비늘, 나사, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
웨이브 쇼크(ウェーブショック)	18		
플라즈마 쇼크(プラズマショック)	24		
본 픽(ボーンピック)	8		
브론즈 픽(ブロンズピック)	10	동, 깃털, 털(毛)	150
아이언 픽(アイアンピック)	13	강철, 깃털, 털	420
미스릴 픽(ミスリルピック)	16	미스릴 은, 눈알, 깃털, 털	1,600
데나드로 픽(デナドロピック)	20	데나드로 석, 눈알, 깃털×2, 털×2	7,980
프리즘 픽(プリズムピック)	25	무지개색 조개껍데기, 깃털, 털, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
당근(ニンジン)			
무지개 당근(ニジニンジン)			
본 액스(ボーンアクス)	8		
브론즈 액스(ブロンズアクス)	10		
아이언 액스(アイアンアクス)	13	동, 강철, 체액, 이빨	560
미스릴 액스(ミスリルアクス)	16	동, 체액, 이빨, 나사	2,000
데나드로 액스(デナドロアクス)	20	동, 데나드로 석, 체액, 이빨×2, 나사	7,980
프리즘 액스(プリズムアクス)	25	동, 무지개색 조개껍데기, 체액, 이빨, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
빅 해머(ビッグハンマー)	17		
마스터 해머(マスターハンマー)	23		10000
브론즈 루어(ブロンズルアー)	10		
아이언 루어(アイアンルアー)	13	뼈, 강철, 비늘, 종자(種子)	560
미스릴 루어(ミスリルルアー)	16	뼈, 미스릴 은, 비늘, 종자	1,600
데나드로 루어(デナドロルアー)	20	뼈, 비늘×2, 종자×2	7,980
프리즘 루어(プリズムルアー)	25	뼈, 무지개색 조개껍데기, 비늘, 종자, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
브론즈 플라이(ブロンズフライ)	10		
아이언 플라이(アイアンフライ)	13	강철, 깃털, 비늘	420
미스릴 플라이(ミスリルフライ)	16	미스릴 은, 깃털, 비늘, 털	1,600
데나드로 플라이(デナドロフライ)	20	데나드로 석, 깃털×2, 비늘×2, 털	7,980
프리즘 플라이(プリズムフライ)	25	무지개색 조개껍데기, 깃털, 비늘, 털, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
본 샷(ボーンショット)	8		
브론즈 샷(ブロンズショット)	10		
아이언 샷(アイアンショット)	13		
미스릴 샷(ミスリルショット)	16	미스릴 은, 체액, 깃털, 비늘	1,600
데나드로 샷(デナドロショット)	20	데나드로 석, 체액×2, 깃털×2, 비늘	7,980
프리즘 샷(プリズムショット)	25	무지개색 조개껍데기, 체액, 깃털, 비늘, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
비밀의 카드(秘密のカード)	20		
거짓의 카드(嘘のカード)	25		
뼈 주걱(骨のターナー)	8		

동 빗자루(銅のほうき)	10	동, 등껍질(こうら)	150	브론즈 글러브(ブロンズグラブ)	10	동, 체액, 가죽	150
철 레들(鉄のレードル)	13	강철, 체액, 등껍질	420	아이언 글러브(アイアングラブ)	13	강철, 체액, 가죽	
은 오믈렛판(銀のオムレツパン)	16	미스릴 은, 체액, 털, 등껍질	1,600	미스릴 글러브(ミスリルグラブ)	16	미스릴 은, 체액, 가죽, 이빨	1,600
돌 냄비(石のナベ)	20	데나드로 석, 체액×2, 털, 등껍질×2	7,980	데나드로 글러브(デナドログラブ)	20	데나드로 석, 액체, 가죽×2, 이빨×2	7,980
무지개 프라이펜(虹のフライパン)	25	무지개색 조개껍데기, 체액, 털, 등껍질, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000	프리즘 글러브(プリズムグラブ)	25	무지개색 조개껍데기, 체액, 가죽, 이빨, 빛나는 불, 빛나는 물방울, 빛나는 잎, 빛나는 모래, 빛나는 소금, 빛나는 숯	24,000
본 글러브(ボーングラブ)	8	뼈, 가죽	40				

■방어구

이름	재료	비용	이름	재료	비용
본 베스트(ボーンベスト)	뼈, 털	40	미스릴 메일(ミスリルメイル)	미스릴 은, 체액, 등껍질, 강철, 가죽	2000
브론즈 베스트(ブロンズベスト)	동, 털	100	데나드로 메일(デナドロメイル)	미스릴 은, 데나드로 석, 체액, 가죽×2, 등껍질	
아이언 베스트(アイアンベスト)	강철, 털, 이빨	420	본 헬멧(ボーンメット)	뼈, 나사	40
미스릴 베스트(ミスリルベスト)	미스릴 은, 털, 이빨	1200	브론즈 헬멧(ブロンズメット)	동, 나사	100
데나드로 베스트(デナドロベスト)	데나드로 석, 털, 이빨		아이언 헬멧(アイアンメット)	강철, 이빨, 나사	420
본 메일(ボーンメイル)	뼈, 체액, 비늘	60	미스릴 헬멧(ミスリルメット)	미스릴 은, 나사, 가죽, 등껍질, 이빨	1600
브론즈 메일(ブロンズメイル)	뼈, 동, 털, 체액	200	데나드로 헬멧(デナドロメット)	데나드로 석, 등껍질, 가죽, 이빨, 나사	
아이언 메일(アイアンメイル)	동, 강철, 가죽, 체액	560			

■ 액세서리

이름	비고	이름	비고
헝겊 모자(しっぷのぼうし)	화상을 방지	레지스트 링(レジストリング)	스테이터스 이상의 시간을 단축
독제거 모자(毒消しのぼうし)	독을 예방	레지스트 벨트(レジストベルト)	위와 같음
감기 모자(かぜぼうし)	감기예방	은 이어링(銀のイヤリング)	전투 중에 HP가 최대치를 무시하고 상승
무릎 패드(ニーパッド)	방어+1	금 이어링(金のイヤリング)	위와 같음
용기사의 긍지(竜騎士の誇り)	공격력, 명중률, 마법방어력 업	빛 이어링(光のイヤリング)	위와 같음
용기사의 토시(竜騎士のこて)	공격력 업	매직 링(マジックリング)	마법공격력 업
하급마검사의 증거(下級魔剣士の証)	자신이 받은 공격의 엘레먼트 속성을 무기에 부여한다(하급용)	황금 목걸이(黄金のティアラ)	마법방어력 업
		파워 손장갑(パワーてぶくろ)	공격력 업
중급마검사의 증거(中級魔剣士の証)	위와 같음(중급용)	파워 실(パワーシール)	공격력+3, 방어력+3
상급마검사의 증거(上級魔剣士の証)	위와 같음(상급용)	공마사의 링(空魔士のリング)	마법공격력 업
대지의 부적(大地のお守り)	안티옐로를 방지	매직 실(マジックシール)	위와 같음
바다의 부적(海のお守り)	안티블루를 방지	서치스쿠프(サーチスコープ)	명중률 업
불꽃의 부적(炎のお守り)	안티레드를 방지	은록의 루페(銀緑のルーペ)	뼈, 나사로 만듦
천사의 부적(天使のお守り)	안티화이트를 방지	꿈꾸는 두건(夢みるはちまき)	전투 시작 시 엘레먼트레벨+1의 상태가 됨
악마의 부적(悪魔のお守り)	안티블랙을 방지	용자의 방패(勇者の盾)	용자관련 3세트중의 하나
녹의 브로치(緑のブローチ)	안티그린과 녹의 스테이터스 이상을 방지		

● 이벤트아이템

이벤트아이템은 게임을 진행시키거나 동료를 얻는 데에 중요하게 사용되는 것들이다. 메뉴화면에서 얻은 아이템들의 모습을 볼 수 있으며 평상시에는 ㅁ버튼으로 불러내어서 사용할 수 있다.

이름	입수 방법	용도
큰 도마뱀의 알(大トカゲのウロコ)	아르니 마을에서 큰 생선의 바로 밑에 있는 아저씨와의 대화에서 「확실히 그럴 거예요(きっと, そうだね)」를 선택	아르니 마을 입구 부근의 아이에게 건네주면 업리프트란 엘레먼트를 얻음
상어 이빨의 부적(サメの歯のお守り)	아르니 마을에 있는 키키의 아버지에게 말을 건다	다른 차원에 있는 키키의 아버지에게 건네줌. 럭키단을 동료로 하는데 필요
헤케란의 뼈(ヘケランの骨)	아르니 마을 주점2층에서 침대 밑을 조사	포웰이라는 개에게 주면 동료로 만들 수 있다
파란 린도우의 꽃(青リンドウの花)	빠짐 계곡(溺れ谷)에서 거짓말을 하고 올라간 곳의 계곡 부근에 피어있다	텔미나마을에 있는 그렌에게 넘겨준다
커다란 알(おおきなたまご)	빠짐 계곡에 있는 니와토리스(커다란 새)의 둥지에서 뺏을 수 있다	용의 아이를 동료로 하는데 필요하다
해골(しゃれこうべ)	파란 린도우의 꽃이 있는 장소 반대쪽에 있는 커다란 해골로 접근	스컬을 동료로 하는데 필요한 6개의 부분중의 하나
성난 어깨뼈(いかった肩甲骨)	그림자 베기의 숲에서 작은 폭포 안에 있는 편지를 읽음	이하 동문
정신차린 골반(しっかりした骨盤)	엘니드에서 소재교환점을 하고 있는 소녀에게서 얻는다	이하 동문
곧바른 등뼈(まっすぐな背骨)	다른 차원에 있는 히드라의 늪에서 줍는다. 이때 녹색 음색의 방울이 필요	이하 동문
흩어진 뼈(バラバラの骨)	망자의 섬에서 어둡게 파인 곳을 조사	이하 동문
커진 뼈(骨太なろっ骨)	다른 차원의 수룡의 섬에서 조사원에게서 얻음	이하 동문
시험작 텔레시프터(試作テレシフター)	텔미나에서 키드가 건네준다	동료의 변경시 필요
용자의 뱃지(勇者のバッジ)	대장간(鍛冶屋)의 정원에 있는 소년에게서 돌려 받는다	사골관에 들어가기 전에 피엘에게 건네주면 동료가 된다
사골관의 열쇠(蛇骨館の鍵)	용에게 먹이를 주고 얻음	정문을 여는데 필요
향기 자루(香りぶくろ)	그림자 베기의 숲에 있는 폭포 뒤의 보물상자에 들어 있다	몬스터를 불러내는데 필요

장식용 방패(かざりものの盾)	사골관에 있는 트랩이 장치된 방에서 얻는다	그 방에서 방패가 없는 갑옷에게 장착시키면 전투가 일어난다
별빛 부적의 자루(星色のお守り袋)	독에 걸린 키드에게서 얻을 수 있다	원래 세계와 다른 차원의 세계간의 이동시 필요
녹색 음색의 방울(緑の音色の鈴)	오르하가 있는 술집의 드워프에게서 얻는다	다른 차원에 있는 히드라의 늪에서의 진행에 필요
조사대의 장비(調査隊の装備)	다른 차원의 히드라의 늪에 있는 조사대장에게서 얻는다	독에 의한 피해가 없어짐
생명의 빛(生命の輝き)	다른 차원의 히드라의 늪에서 얻음	개량종 피오를 동료로 하는데 필요
객실용 열쇠(客間のかぎ)	사골관 지하실에 있는 양동이를 조사(처음에는 불가능)	사골관의 객실의 문을 열 수 있음
피파족의 벌레피리(ピパ族の蟲笛)	원래 세계의 히드라의 늪 좌측 부분에 있는 세이브포인트 부근에서 일어나는 강제전투를 이김	로자리를 불러내는데 필요
히드라의 체액(ヒドラの體液)	원래 세계의 히드라를 물리침	키드를 위한 해독제를 만드는데 필요
얼음의 숨결(氷の息)	수룡을 만나서 받음	사염산의 용암을 얼리는데 필요
지하실의 열쇠(地下室の鍵)	리델을 구출하는 중에 얻음	지하실을 여는데 필요
증오의 눈물파편(憎しみの涙の破片)	마르체라가 알아서 주워온다	크로노 크로스의 생성과 용신의 신자의 문장입수에 필요
사랑의 눈물파편(愛の涙の破片)	용의 눈물이 부서지고 난 후 얻음	크로노 크로스의 생성에 필요
용의 눈물(龍の涙)	용의 기원을 6개 모아서 스티나에게 갖다 주면 얻음	셀쥬가 몸을 되찾는데 필요
적룡의 기원(赤龍の祈り)	적룡을 쓰러뜨림	용의 눈물 생성에 필요
청룡의 기원(青龍の祈り)	청룡을 쓰러뜨림	이하 동문
황룡의 기원(黄龍の祈り)	황룡을 쓰러뜨림	이하 동문
녹룡의 기원(緑龍の祈り)	녹룡을 쓰러뜨림	이하 동문
흑룡의 기원(黒龍の祈り)	흑룡을 쓰러뜨림	이하 동문
백룡의 기원(白龍の祈り)	백룡을 쓰러뜨림	이하 동문
핸들(ハンドル)	고양이로 변해서 카지노 밑의 방에 잠입할 때 얻음	팔가의 속임수를 깨는데 필요
현자의 시오마네키(賢者のシオマネキ)	배에서 현자를 쓰러뜨림	사해에 들어가는데 필요
가라이의 추억의 유품(カライの思い出の品)	은둔자의 섬에 있는 라디우스가 줌	망자의 섬에서의 진행에 필요
이르란자(イルランザー)	가라이를 쓰러뜨림	그랑드리온을 가져야만 하는 자에게로 돌려보낸다
스테이션 패스(ステーションパス)	사해내부에 있는 역에서 얻음	개찰구를 지나가는데 필요
절판의학해체신서([illegible])	사해내부의 역의 개찰구 안에서 얻음	도크의 레벨7 기술을 얻는 데 필요
극장의 검(劇場の剣)	사해내부의 극장에서 얻음	피엘의 레벨7기술을 얻는 데 필요
조사대의 폭탄(調査隊の爆弾)	토룡의 섬의 조사대원에게서 얻음	특정 몬스터를 날려버림
오래된 대지의 과실(古き大地の果實)	히드라의 늪에서 괴롭힘을 당하고 있는 피파피파를 도와줌	세계의 배꼽에 가는데 필요
유품 펜던트(形見のペンダント)	카슈를 데리고 망자의 섬으로 가서 부하 두 명을 쓰러뜨림	다리오의 기억을 되찾게 하기 위해 필요
크로노 크로스(クロノクロス)	용의 눈물 파편 두개를 용신의 폭포에 있는 제단에 올려놓으면 얻음	라스트보스와 싸울 때 사라를 구하는데 쓰임
버섯(きのこ)	그림자 베기 숲에서 어떤 아저씨한테 받음	그림자 베기 숲에서 요리를 하고 있는 아저씨에게 줌
시간의 알(時のたまご)	오파사의 해변에서 얻음	라스트보스와 싸우기 위해 필요
시험작 시간전환기(試作[illegible])	강하게스타트모드로 뉴게임이나 컨티뉴를 하면 가지고 있음	게임의 플레이스피드를 조절
대신해주기 부적(代身わりの護符)	위와 동일	셀쥬(또는 야마네코)와 동료 중 한 명을 전투 때만 바꿈
대장간의 직인혼(かじやの職人魂)	잣파를 동료로 했을 때	어디서나 무기 등을 구입

■ 캐릭터별 고유기 일람

캐릭터	이름	Lv	속성	대상	효과	입수장소
셀쥬	대시베기(ダッシュ斬り)	Lv 3	백	적·단체	적에게 돌진해가서 벰	
	샤이닝(シャイニング)	Lv 5	백	적·전체	기를 집중해서 한번에 방출	
	스카이 애로(スカイアロー)	Lv 7	백	적·단체	기를 집중해서 적에게 던짐	
야마네코	글라이트 훅(グライトフック)	Lv 3	흑	적·단체	가볍게 벰	
	캐츠레이드(キャッツレイド)	Lv 5	흑	적·전체	수많은 마의 고양이를 부름	
	제로이터널(ゼロイターナル)	Lv 7	흑	적·전체	모든 것을 영원한 무(無)로…	
키드	스틸(スティール)	Lv 3	적	적·단체	적의 보물을 뺏는다	
	레드니들(レッドニードル)	Lv 5	적	적·전체	수많은 단검을 한번에 던짐	
그렌	소드 히트(ハードヒット)	Lv 3	녹	적·단체	기세좋게 내려침	
	소드 소닉(ソードソニック)	Lv 5	녹	적·단체	형에게 배운 기술	
	소드 스텝(ソードスタップ)	Lv 7	녹	적·단체	검으로 찔러 무릎을 꿇게한다	
이시트	스파이럴 레이(スパイラルレイ)	Lv 3	황	적·단체	총에서 기를 발사	
	오라 레인(オーラレイン)	Lv 5	황	적·전체	기탄을 적 전체에게 방출	
	풀 샷(フルショット)	Lv 7	황	적·단체	목표를 잡고 강력한 기로 공격	이시트를 데리고 또 한사람의 이시트를 만나러 간다
스랏슈	리듬 브레이크(リズムブレイク)	Lv 3	청	적·단체	애용하는 기타로 적을 내려친다	
	프리즈 비트(フリーズビート)	Lv 5	청	적·전체	얼어붙는 듯한 차가운 비트	
	쇼크 노이즈(ショックノイズ)	Lv 7	청	적·전체	격렬한 리듬이 적을 진동시킨다	슬래시를 데리고 또 한사람의 슬래시를 만나러 갈 때 함께 현자의 노래를 함께 연주한다
피에르	뱃지 스파크(バッジスパーク)	Lv 3	청	자신	용자의 증명을 봉납한다	
	더블 히트(ダブルヒット)	Lv 5	청	적·단체	가볍게 적을 두 번 벤다	
사골대작	중력참(重力斬)	Lv 3	황	적·단체	중력과 함께 격렬하게 내려친다	
	진공인(眞空刃)	Lv 5	황	적·전체	커다란 진공날을 만들어 적을 베어버린다	
리델	백사의 회복(白蛇の回復)	Lv 3	백	적·전체	백사의 힘으로 HP를 회복한다	

	백사의 수호(白蛇の守護)	Lv 5	백	적 · 단체	백사의 힘으로 몸을 보호한다	
	백사의 정신(白蛇の精神)	Lv 7	자신	적 · 전체	백사의 힘으로 어느 정도의 엘레먼트를 회복한다	다리오와의 전투에서 승리한 후에 이벤트 중 입수할 수 있다
카슈	드래곤라이드(ドラゴンライド)	Lv 3	녹	적 · 단체	용에 타서 적을 내려친다	
	스핀 어택(スピンアタック)	Lv 5	황	적 · 단체	회전한 후 머리부터 돌진한다	
	어퍼 봄(アッパーボム)	Lv 7	황	적 · 단체	있는 힘을 전부 끌어내어 지면에 내려침	조아를 데리고 조아의 방에 가서 조아로 보석상자를 조사
마르체라	라인 피아스(ラインピアス)	Lv 3	청	적 · 단체	비밀의 실로 적을 꿰뚫는다	
	라인 스파크(ラインスパーク)	Lv 5	청	적 · 전체	비밀의 실로 차가운 빛을 날림	
	와이프 오프(ワイプオブ)	Lv 7	청	적 · 전체	비밀의 실로 적 전체를 꿰뚫는다	
마마차	히프 어택(ヒップアタック)	Lv 3	적	적 · 단체	커다란 엉덩이로 공격	
	폴팅(フォルティング)	Lv 5	적	적 · 단체	익숙한 손놀림으로 뭐든지 때린다	
	마더즈 레이지(マザーズレイジ)	Lv 7	청	적 · 단체	뭐가 날아올지 모른다	
골처	헤드 배트(ヘッドバット)	Lv 3	청	적 · 단체	있는 힘껏 박치기를 한다	
	피싱(フィシング)	Lv 5	청	적 · 단체	적을 건져 올림	
도크	하이 슬로우(ハイスロー)	Lv 3	백	적 · 단체	무기를 높이 던짐	
	봄 브레이크(ボーンブレイク)	Lv 5	백	적 · 단체	뼈를 깎는 공격	
	힐 샤워(ヒールシャワー)	Lv 7	백	아군 · 전체	축복의 비를 내림	절판의학해체신서를 도크에게 보여준다
루치아나	핀스트라이크(ピンストライク)	Lv 3	흑	적 · 단체	핀을 던져 표본으로 만듬	
	케미칼헤이즈(ケミカルヘイズ)	Lv 5	흑	적 · 단체	특제화합물을 던짐	
	테스트아메바(テストアメーバ)	Lv 7	흑	적 · 단체	아메바를 적에게 기생	
버섯	나무꾼 어택(きこりアタック)	Lv 3	황	적 · 단체	나무꾼의 기술로 벤다	
	뭉게뭉게(もくもく)	Lv 5	황	적 · 단체	버섯괴인의 우산으로 연기공격	
	느닷없는버섯(どっきりキノコ)	Lv 7	흑	적 · 단체	버섯하구 그림자 베기 숲에 가면 버섯괴인의 어린애가 태어나 멋대로 따라옴	
오차	스파이스(スパイス)	Lv 3	적	아군 · 전체	기운이 나게되는 향료를 던진다	
	미스테리 쿠크(ミステリクック)	Lv 5	적	적 · 단체	적을 요리해서 먹는다	
포슐	포슐(ポヨシュルー)	Lv 3	황	적 · 단체	몸통 박치기를 한다	
	프슈슐(プシュシュルー)	Lv 5	황	적 · 전체	뒷발로 모래를 날린다	
	피카슐(ピカシュルー)	Lv 7	백	적 · 단체	목에 열쇠를 제거하면 거대화되어 적의 위로 떨어진다	포슐과 함께 원래세계의 레나를 만나러 간다
라즈리	라즈린스타(ラズりんスター)	Lv 3	녹	적 · 단체	별님 중 하나	
	라즈린하트(ラズリンスター)	Lv 5	녹	아군 · 단체	하트가 아군을 감싼다	
잣파	파워클럭(パワークラック)	Lv 3	적	적 · 단체	파워!!! 웨이브!!가 달린다	
	스미스스핀(スミススピン)	Lv 5	적	적 · 단체	회전해서 적에게 공격	
	대장장이의 빌어먹을 힘(かじ屋のくそ力)	Lv 7	적	적 · 단체	탄을 적에게 날림	
라디우스	멀리서 보고 공격(遠見當て)	Lv 3	녹	적 · 단체	멀리서 기를 쏜다	
	발도술(居合い拔き)	Lv 5	녹	적 · 단체	말 그대로…	
	진기파(眞氣波)	Lv 7	녹	적 · 단체	기의 파동이 적을 공격	
레나	처녀의 따귀(乙女のビンタ)	Lv 3	청	적 · 단체	따귀를 날린다	
	처녀의 마음(乙女のこころ)	Lv 5	청	자신	엘레먼트 회복을 기원한다	
	처녀의 기도(乙女のいのり)	Lv 7	청	자신	일어설 수 있는 힘을 얻는다	레나를 데리고 원래 세계의 아르니 마을에 가는 중 할머니에게 말을 검. 그전 선택문에서 「ずっと 忘れない」「覺えている」를 선택
미키	스텀핑(ストンピング)	Lv 3	적	적 · 단체	적의 머리 위에서 춤을 춘다	
	섹시아이즈(セクシーアイズ)	Lv 5	적	적 · 단체	유혹의 시선을 보낸다	
	에어리얼(エアリアル)	Lv 7	적	적 · 전체	진공파와 함께 적을 공격	
자네스	드럼 브레스(ドラムブレス)	Lv 3	적	적 · 단체	허벅지로 뭉갬	
	당근애로(ニンジンアロー)	Lv 5	적	적 · 단체	당근을 상대에게 마구마구 던짐	
	게쉬아웃(ガッシュアウト)	Lv 7	흑	적 · 단체	기합으로 똥배난타	자네스와 차원의 계곡에서 의문의 생명체와 대화
용의 아이	타이니 브레스(タイニーブレス)	Lv 3	적	적 · 단체	입에서 불을 발사한다	
	브레스 윙(ブレスウイング)	Lv 5	적	적 · 전체	입에서 불을 발사하고 조금 능력 상승	
	빅 멈(ビックマム)	Lv 7	흑	적 · 단체	엄마용의 환영으로 공격	용의 아이를 데리고 빠짐 계곡의 용의 석화가 있는 곳으로 간다
별의 아이	스타 플라티나(スタープラチナ)	Lv 3	백	적 · 단체	수호성신의 공격	
	코메트 빔(コメットビーム)	Lv 5	백	적 · 전체	수호성신의 공격	
	메테오 자파(メテオ ザッパ)	Lv 7	백	적 · 단체	UFO에서 반동력장치를 입수한 후 별의 아이를 데리고 한번 더 UFO에 간다	
스프리건	스타일 카피(スタイルコピー)	Lv 5	백	자신	모습을 바꾼다	
럭키던	주무(呪舞)	Lv 3	흑	적 · 단체	상대를 저주하는 이상한 춤	
	측전염무(測轉炎舞)	Lv 5	흑	적 · 전체	적의 옆으로 돌아가서 적을 발로 찬다	
	자사염무(刺死炎舞)	Lv 7	흑	적 · 단체	적을 들어서 회전을 시켜 떨어뜨린다	럭키던을 데리고 홀베트스나룬비 · 콘지타에게 축복을 받는다
카부 남편	카브 춉(カブチョップ)	Lv 3	녹	적 · 단체	힘을 불어넣은 아픈 춉	
	카브 쇼크(カブショック)	Lv 5	녹	적 · 단체	머리를 사용한 어퍼컷	

	카브 매직(カブマジック)	Lv 7	녹	적 · 단체	아무에게도 말할 수 없는 비밀스런 힘	카부 남편을 피오가 침범해 있는 수조에 넣어 준다
개량종 피오	방방(ぱんぱん)	Lv 3	녹	적 · 전체	많은 씨앗을 날려 공격	
	츄츄(ちゅーちゅー)	Lv 5	녹	적 · 단체	상대의 HP를 흡수한다	
사벨트	래리어트(ラリアット)	Lv 3	적	적 · 단체	한 손으로 상대를 날려버린다	
	스핀 어택(スピンアタック)	Lv 5	적	적 · 단체	스핀을 건 드롭킥	
	그레이트 설트(グレイとサルト)	Lv 7	적	적 · 단체	묘비의 위에서 보디프레스	사벨트를 데리고 셀쥬가 있던 세계의 사벨트의 집이 만났던 장소에 가던 중에 있는 할머니에게 말을 건다
스깔	한가득(玉いっぱい)	Lv 3	흑	적 · 전체	도화사의 특별한 옥을 사용해 공격	
	풍선 한 개(風船ひとつ)	Lv 5	흑	적 · 자신	풍선으로 자신에게 힘을 줌	
이레네스	워터 브레스(ウォーターブレス)	Lv 3	청	적 · 단체	입에서 기세 좋게 물을 뿜어낸다	
	회복의 조사(いやしの調べ)	Lv 5	청	적 · 단체	하프로 회복의 조사를 연주한다	
	수격의 조사(水撃の調べ)	Lv 7	청	적 · 전체	하프로 수격의 조사를 연주한다	부흥한 마브레에 이레네스를 데리고 가서 주의에게 받는다
멜	훔쳐냄(ぬすみ)	Lv 3	황	적 · 단체	적의 보물을 탈취한다	
	낙서(らくがき)	Lv 5	황	적 · 단체	낙서한다	
	발을 동동 구른다(ジタンだ)	Lv 7	황	적 · 전체	대지를 뒤흔드는 굉장한 분노	
리어	암석 던지기(がんせき投げ)	Lv 3	황	적 · 단체	커다란 바위를 적에게 던진다	
	꼬리 선풍(しっぽたつまき)	Lv 5	황	적 · 단체	꼬리를 회전시켜 용권 공격	
	삼단차기(三段蹴り)	Lv 7	황	적 · 전체	각도를 바꿔 삼단 차기	
팬그리프	점프 슬로우(ジャンプスロー)	Lv 3	녹	적 · 단체	통신교육으로 배운 기술	
	모두 칠하기(べたぬり)	Lv 5	녹	전체	그림 도구의 병을 던진다	
	펑크 대시(パンクダッシュ)	Lv 7	녹	적 · 단체	소중한 돼지 저금통을 상대에게 날린다	
스네프	라피드 슬로우(ラピッドスロー)	Lv 3	황	적 · 단체	무기를 요령좋게 많이 던진다	
	HP 셔플(HPシャッフル)	Lv 5	황	자신	HP 사이의 나무의 숫자를 바꿔 넣는다	
	소드 박스(ソードボックス)	Lv 7	흑	적 · 단체	처음 시도해 보는 1세대의 대마술	
스티나	디레아의 그림자(ディレアの影)	Lv 3	백	적 · 단체	선대의 신자를 불러들인다	
	히드라의 그림자(ヒドラの影)	Lv 5	백	적 · 전체	히드라를 부른다	이 세계의 히드라 늪에서 히드라 플레임을 쓰러뜨린다
가라단	로켓암(ロケットアム)	Lv 3	흑	적 · 단체	왼팔을 날려 적을 공격한다	
	헤드서벨(ヘッドサーベル)	Lv 5	흑	적 · 전체	파워를 모은 머리로 적을 갈라놓음	
	다크버스트(ダークバースト)	Lv7	흑	적 · 단체	파레포리 금단의 병기	가라단을 데리고 커다란 크로노폴리스에서 보석을 조사한다
오루하	연권(連拳)	Lv 3	청	적 · 단체	일자상전의 연속된 적을 공격하는 기술	
	취권(酔拳)	Lv 5	청	적 · 단체	아버지에게 전수받은 강력한 일발기	
	자매연권(姉妹連拳)	Lv 7	청	적 · 단체	아버지에게 전수받은 기술로 동생과 함께 적을 공격한다	오루하를 데리고 셀쥬가 있던 세계의 도그에게 말을 건다
츠마루	몸통 박치기(體當り)	Lv 3	백	적 · 단체	힘을 배분하여 몸통 박치기	
	아늑함(なごむ)	Lv 5	백	아군 · 전체	아늑하게 만들어 HP&상태 회복	

모험의 시작

처음 메뉴화면에서 뉴게임을 선택하고 진동의 유무를 결정한다. 주인공의 이름을 지은 후(기본적으로 셀쥬이다) 의문의 건물이 비춰지는 동영상이 흐르고 곧 엘리베이터에서 주인공들이 등장한다. 이때 셀쥬와 키드 외에 나머지 한 명은 랜덤으로 결정되어 등장한다.



▲게임의 첫 무대인 의문의 건물

프롤로그

잣파: *왜 그러는 거지, 셀쥬군. 멍하니 서서? 이제부터가 진짜야. 죽고싶지 않으면 긴장을 풀면 안된다고.*

키드: *자, 가자구! 셀쥬, 잣파! 기다려라 야마네코! 오늘이야말로 네녀석의 목숨을 끊어주마!!울면서 사과하려면 지금뿐이라고. 용서해주지는 않겠지만 말이야! 크크크……아—핫핫핫!*

잣파: *자, 셀쥬군!*



▲키드는 야마네코란 자를 쫓고 있는 것으로 보인다

이런저런 말이 오간 뒤에 탐험을 시작하는 셀쥬들. 쉬운 던전이므로 우선 게임의 감을 익혀놓는데 신경을 쓰자. 참고로 이 던전은 앞으로 몇 번 더 다녀야 되므로 지금 길을 잘 익혀 놓으면 도움이 된다. 시작 부분에서 왼쪽으로 가면 어떤 이상한 수정을 보게되는데 수정의 앞으로 가려면 일단 오른쪽으로 가야한다. 진행하면 한 가운데에 이상한 장치가 있는 것을 볼 수 있는데 아직 쓸



▲ 의문의 수정

모가 없다. 화면 윗부분에 있는 문을 통해서 수정까지 가면 수정이 사라지며 이상한 장치가 작동되기 시작한다. 그런 후 장치에 올라서면 곧 어딘가로 워프하게 된다.



▲순식간에 아주 높은 곳으로 워프된 주인공들

대화가 끝난 후 큰 문으로 들어서려 하면 갑자기 셀쥬가 이상한 장면을 떠올리게 되고 곧 정신을 잃는다. 그리고 주인공을 부르는 누군가의 목소리가 들려오는데….



◀쓰러져 있는 키드



▲이죽~(카즈야의 미소를 떠올리게 하는군)

도마뱀의 알 구하기

눈을 떠보니 어느새 셀쥬는 자기 방의 침대에 누워있었다. 그렇다면 앞의 그 사건은 꿈이었단 말인데… 여하튼 자리에서 일어나 밑층에 있는 셀쥬의 어머니에게 말을 걸어보면 셀쥬가 레나라는 소꿉친구와 약속이 있다는 것을 알려준다. 그러면 집을 나와서 마을 안을 둘러보자. 마을 안의 곳곳에서는 돈과 아이템이 숨겨져 있으므로 의심이 가는 부분이 있다면 빼놓지 말고 조사해보자. 큰 생선이 걸려져있는 곳 아래에 있는 사람과의 대화 중에 선택문이 나오는데「きっとそうだね(분명 그럴 것이야)!」를 선택하면 큰 도마뱀의 알(大トカゲのウロコ)을 얻을 수 있다. 이것을 마을입구 부근에 있는 소년에게 건네주면 업리프트(アップリフト)란 엘레먼트를 받을 수 있다. 또한 주점에서 얻는 헤케란의 뼈로는 포쉘을 동료로 할 수 있다. 마을 좌측으로 가보면 촌장 할아범이 있는데 전투에 관한 약간의 지도를 받을 수 있으니 참고하도록. 또한 어떤 집의 아래층에 키키의 아버지라는 사람이 있는데 한 아이템을 얻을 수 있다. 용도는 앞의 표를 참고하기 바란다. 부두 쪽으로 가보면 레나가 있고 약속에 관한 대화를 하게된다. 그 약속이란 셀쥬가 도마뱀의 알을 채집해서 그것으로 목걸이를 만들고 레나에게 선물해 주기로 했다는 것이었다. 중간에 나오는 선택문에는 관계없이 알을 구하러 도마뱀의 바위로 가야하는 셀쥬(쌍!!). 나가기 전에 마을 중앙에 있는 상점에서 준비를 하고 나가자.



▲견공까지 동료로 할 수 있다니…



▲촌장의 한 수 가르침



▲어린 시절보다 목걸이가 중요하다는 레나양

마을을 나서면 갈 수 있는 곳이 여러군데 있지만 우선 목적지인 도마뱀의 바위(トカゲの岩)로 향하자. 그 곳으로 들어가면 한 바위가 입구를 막고 있는데 밀어서 치우도록 하자. 여기서는 몬스터가 보물상자를 가로막고 있는 곳이 몇 군데 있지만 별다른 어려움 없이 아이템을 얻을 수 있다. 목표가 되는 도마뱀은 전부 3마리가 있는데 잡으려면 약간의 계책이 필요하다. 먼저 맨 좌측에 있는 도마뱀은 그냥 쫓아가서 잡으면 된다. 잡을 때 도마뱀과 전투를 치러야 하지만 다행히 도마뱀은 그리 강하지 않다. 하단의 도마뱀은 중앙의 언덕으로 올라가서 위치와 타이밍이 맞았을 때 ○버튼을 눌러 뛰어내리면 잡을 수 있다. 언덕은 왼쪽에 있는 식물의 줄기를 타고 오를 수 있다. 마지막으로 상단에 있는 도마뱀은 한 번 놀래킨 후에 바위로 구멍을 닫고 반대쪽에서 몰아주면 가둘 수 있다. 마지막으로 잡은 도마뱀은 한 번 물리친 후 거대화되어서 다시 공격하니 조심해야 한다. 알을 세 개 다 얻었으면 레나와의 약속장소인 오파사의 해변(オパーサの浜)으로 향하자.



▲바위는 ○ 버튼으로 치우자



◀셀쥬 급강하 작전!



▶함정을 파는 거다

▼이건 사기다



갑자기 닥쳐온 이변

오파사의 해변으로 가면 잠시 후에 레나가 오고 모아온 알들을 건네주게 된다. 그리곤 잠시 바다를 보며 명상에 잠기는 두 사람. 그런데 갑자기 어디서 셀쥬를 부르는 의문의 목소리가 들려오게 되고 셀쥬는 당황하게 된다. 셀쥬의 머릿속에는 이상한 영상들이 흘러 지나가고…. 그러다 갑자기 거대한 파도가 밀려오게 되고 어쩔 줄 몰라하는 셀

쥬의 몸을 하얀빛이 둘러싼다. 그리곤 이내 풀썩 쓰러져버리는 셀쥬. 과연 무슨 일이 일어난 것일까.



▲셀쥬를 감싸는 하얀 빛



▲파도는 성난 듯이 밀려오는데…

잠시 후 누군가가 셀쥬를 깨우고 그는 겨우 정신을 차리고 일어난다. 주위는 달라진 것이 없다는 것을 확인하고 자신을 깨워준 사람에게 레나의 행방을 묻는 셀쥬. 그 사람은 레나는 마을에서 아이들을 돌보고 있다면서 만나고 싶으면 아르니 마을로 오라는 말을 남기고 떠난다. 뭔가가 이상하지만 일단은 아르니 마을로 돌아가기로 한다.

또 다른 현재

마을로 돌아가는 도중 다시 도마뱀의 바위를 지나야 한다. 몬스터는 약간 달라져 있지만 전체적으론 다른 점이 별로 없다. 주의할 것은 보물상자가 다시 새롭게 나와있다는 점이고, 아까와는 반대로 도마뱀이 언덕에서 셀쥬들을 습격해 오기도 한다는 점이다. 서둘러서 이 곳을 벗어나 마을로 가보자.



▲이번엔 도마뱀 강하다!

마을로 들어가서 사람들에게 말을 걸어보니 왠지 셀쥬를 모른다는 말투뿐이다. 사람들은 셀쥬를 다른 지역에서 온 낯선 사람 정도로만 보고있는데… 의심쩍은 마음에 자신의 집으로 들어가 본 셀쥬였지만 그곳은 이미 낯선 모습만이 남아있을 뿐이었다. 자신의 방에 가보니 도마뱀 한 마리가 있고, 한 번 자는데 100G를 받고 있었다(방금 다른생각을 한 그대. 위험해!!). 다시 내려온 셀쥬에게 이 집의 주인이라는 사람이 와서 남의 집에 함부로 들어오지 말라고 한다. 이젠 확실하게 이상함을 느낀 셀쥬들. 마을을 좀더 조사하다보면 촌장까지도 바뀌어버렸다는 것을 알게 된다. 최후의 수단으로 레나를 찾아가기로 하는 셀쥬. 그러나 레나도 다른 사람들과 마찬가지로 셀쥬를 알아보지 못하고 오히려 더 충격적인 사실을 알려주게 된다. 셀쥬라는 아이는 10년 전에 익사했으며 그 어머니도 얼마 지나지 않아서 죽었다는 얘기를 하는 레나. 셀쥬는 부정을 해보지만 레나는 믿지 않으며 셀쥬의 묘가 있는 곳까지 말해준다. 이렇게 되면 어쩔 수 없다. 그 묘가 있는 '바람이 우는 곶(風鳴きの岬)'으로 가서 직접 확인해 보자.



▲뭔가 분위기가 달라진 셀쥬의 집



▲셀쥬가 이미 10년 전에 죽었다고?

바람이 우는 곶은 아주 간단한 구조로 되어있기 때문에 별다른 설명없이도 레나가 알려준 묘가 있는 곳까지 금방 도착할 수 있을 것이다. 그 묘에는 어떤 글이 적혀있는데….

『내가 가장 사랑하는 아들 셀쥬
편안히 여기에 잠들다
향년 7세
더 이상 누구라도 이 아이로부터 빼앗을 수 없다
더 이상 누구라도 이 아이에게 줄 수가 없다
바다에서 얻어진 것을 단지 바다에게 돌려주는 것 뿐』

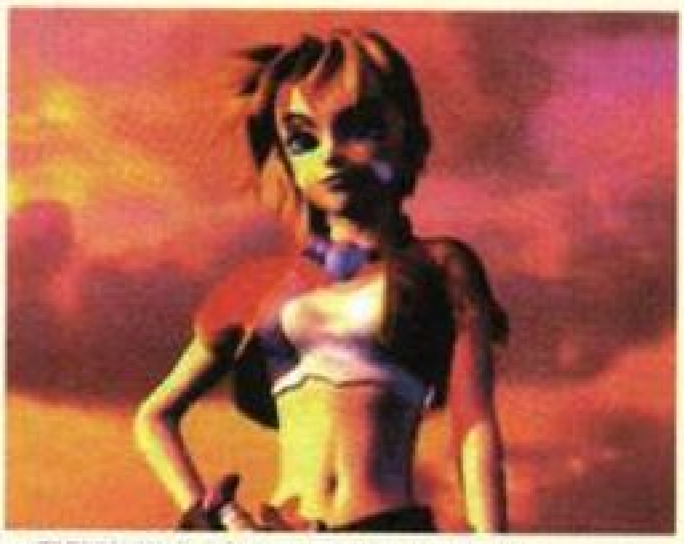
묘비의 글을 다 읽은 셀쥬에게 갑자기 뒤에서 누군가가 말을 걸어온다. 그는 카슈(혹시 그의 성은 JO家가 아닐까?)라는 자로 아무래도 셀쥬를 망령이라 여기고 퇴치하려는 것이 목적으로 보인다. 거기다가 부하까지 2명이므로 아무래도 셀쥬에게 불리한 상황. 그런데 다시 뒤쪽에서 한 여자애가 나타나서 셀쥬의 편을 들고 결국 싸움이 일어나게 된다.



▲셀쥬의 묘비에 적혀있는 글들



◀누구보고 망령이라는 거냐!



▲갑자기 튀어나오는 키드의 건방진 모습

BOSS

카슈(녹), 솔튼(황), 슈갈(황)

※괄호 안은 선천속성

카슈, 슈갈, 솔튼과의 싸움. 저쪽은 세 명이지만 워낙 준비성이 없는 놈들이기 때문에 수월하게 풀어나갈 수 있다. 중간에 키다리 솔튼이 우리편 한 명의 속성을 알아내지만 반대 속성의 엘레먼트가 없기 때문에 그냥 용감히 육체공격으로 나가는 삼인조…. 이쪽에 반대 속성인 엘레먼트가 있다면 처절히 공격해주자.



◀남지는 육체공격만이 있을 뿐이다!!!

싸움에 진 카슈들은 일단 퇴각하기로 하고 금새 사라져버린다. 남은 둘은 서로 자기소개를 하게되는데 여기서 키드의 이름을 변경할 수 있다. 그러고 나서 둘은 서로 대화를 하다가 키드로부터 같이 여행하자는 제안을 받게 되는데 어떻게 할지는 플레이어의 맘이다.



▲위가 '같이 간다', 아래가 '가지 않는다' 이다

일단은 혼자서 다니기로 결심한 셀쥬. 키드는 자신같이 섬세하고 약하고 귀여운 여자(사실의 완전 왜곡…)가 동행해달라는데 허락 안 해줄 거냐고 하며 다시 묻는다. 하지만 역시 대답없는 셀쥬(계속 아래 것 선택). 이제는 뒤에 후회해도 늦을 거라며 협박까지 하는 키드였지만 그래도 뜻을 굽히지 않는 셀쥬(계속 아래). 그러자 마침내 키드는 포기하며 물러나게 되고 가는 도중에 자신은 북쪽에 있는 텔미나(テルミナ)라는 마을로 간다는 말을 남긴다. 그 후 아까 차였던 포쉘이 다시 나타나고 다시 아르니 마을로 가게 된다. 그곳에서 다시 레나와 만나게 되고 레나는 같이 텔미나에 가자고하며 동료가 되어준다. 마을을 나서기 전에 키키의 아버지라는 사람에게 가서(이상한 인형을 모셔둔 곳) 그에게 상어이빨의 수호를 보여주고 나가려고 하면 럭키단이라는 인형이 움직이며 동료가 되어준다.



◀아무래도 키드는 셀쥬가 걱정되는 모양인 듯



▲레나가 동료로(모르는 사람을 함부로 따라가다니…)!



▲드디어 럭키단이 움직이기 시작하다

텔미나로 가는 길

텔미나로 가려면 '빠짐 계곡(溺れ谷)' 이라는 곳을 지나야 한다. 들어가보면 입구에서 병사들이 아래쪽은 조사가 끝났으니 마음대로 다녀도 좋다고 하나 위쪽은 아직 안된다고 한다. 그러나 가지 말라고 하면 더 가고 싶어지는 법. 위쪽으로 가는 사다리를 지키는 병사에게 말을 걸어보자. 병사는 일행을 영매사(霊媒師)와 착각하기 시작하는데… 이익을 위해서라도 여기서는 "그렇다(そうだ)"라고 거짓말을 하고 올라가 보자. 그 곳에서는 조사대장이란 녀석이 어딘가에서 들려오는 괴음을 멈춰달라고 부탁한다. 우선 바로 위에 있는 동물의 뼈로 다가가면 갑자기 이상한 해골놈이 나타나며 셀쥬에게 자신과 같은처지 운운하며 자신의 몸을 찾아줄 것을 요구한다. 이에 "좋아, 알았다(よし、わかった)"라고 하면 "해골"을 입수할 수 있다. 그리고 이것으로 더 이상 괴음이 들리지 않게 된다. 그리고 나서 반대쪽으로 돌아가면 홀로 피어있는 파란 린도우 꽃(青リンドウの花)을 발견할 수 있다. 또 해골과 꽃의 중간 부분에 내려가는 곳이 있는데 한 병사가 필사적으로 막으려한다. 무시하고 내려가보면



▲거짓말을 하시려면 위쪽을 선택해 주세요



▲더억! 넌 누구냐?

알이 있는 둥지와 어미새가 있는 곳으로 갈 수 있다. 여기서는 되도록 알만 얻고 어미새에게 시비 걸지말고 도망가는 것을 권한다. 지금으로선 어미새의 연속찍기 공격을 당해내기가 꽤 부담스럽기 때문이다. 이제 내려와서 좌측으로 난 길을 가다보면 출구 부근에서 솔튼과 슈갈이 나타나 싸움을 걸어온다.



▲알을 갖고 튀어라!

BOSS

슈갈(황), 솔튼(황)

전투가 시작되면 여지없이 떠드는 두 사람. 이번에는 확실히 흑의 엘레멘탈을 준비해두었다고 겁주는 솔튼. 그러나 엉뚱한 것을 쓰고 마는데… 결국 그들의 작전은 수포로 돌아가고 만다. 이렇게 된 이상 성의를 봐서라도 열심히 때려주자. 그들은 둘 다 속성이 황이므로 반대 속성인 녹으로 공격하는 것이 좋으며 하이매슬로 공격력을 올렸다면 약간 체력에 주의하며 싸우자.

둘을 물리치면 역시 달아나 버린다. 이리하여 텔미나로 갈 수 있게된 일행.

사골관(蛇骨館) 잠입 계획

계곡을 벗어났다면 텔미나로 들어가자. 들어가자마자 어떤 청년이 파란 린도우 꽃을 구하고 있는 장면을 보게 된다. 잠시 후 청년은 어딘가로 가버리는데…. 방금 청년과 대화하고 있던 아주머니에게 말을 걸면 아까 청년의 이름이 그렌(グレン)이라는 것과 아카시아 용기사단에 소속되어 있다는 것을 알 수 있다. 그렌은 나중에 마을의 최우측 부근에서 어떤 여자와 다시 볼 수 있는데 이때 일행에게 꽃을 요구한다. 그냥 주던, 돈을 받고 주던, 안 주던 지는 여러분들이 자유롭게 선택하면 된다. 꽃을 그냥 건네주면(첫 번째 선택문) 그들은 잠시 후 떠난다. 텔미나는 아르니와는 달리 큰 규모의 마을이며 많은 수의 인물들이 등장하는 곳이다. 계단을 올라가면 키드가 일행을 기다리고 있는데 레나를 보자 둘의 사이를 의심하며 자리를 비켜준다(쳇, 뭐야). 계속해서 BAR에 들어가보면 이상한 가면을 쓴 아레프란 사나이가 서 있다. 그는 마을의 점쟁이와 무슨 내기를

했다는데 아직은 그리 큰 일은 일어나지 않으므로 다른 데도 가보자. 상점의 주인 & 레나의 친구인 리사는 레나와 잠시 대화를 나눈다. 여기서 엘레먼트의 정비를 잊지 말도록. 상점에 딸려있는 방에서는 리사의 아버지로부터 정보를 얻을 수 있다. 말인즉슨 그림자 베기의 숲(影切りの森)에 있는 폭포의 내부가 사골관의 지하까지 이어져 있다는 것. 계속해서 마을 이곳저곳을 둘러다니다 보면 여러 캐릭터들이 등장하게 되고 'SMITHY'란 무기점에서 장비품을 갖출 수 있다. 마을의 위쪽 끄트머리에는 사골대좌의 동상을 닦고있는 노인을 볼 수 있는데 바로 키드가 나타난다. 키드는 아카시아 기사단의 행동도 그렇고 자신도 잠시 그곳에 볼일이 있다며 다시 한번 같이 갈 것을 권한다. 여기서는 우선 위의 것을 골라서 같이 간다고 하였다. 그러면 시험작 텔레시프터도 얻게 된다(2번 거절을 하여 키드를 떼어놓을 수도 있지만 이때도 아이템은 남기고 간다).



▲파란 린도우 꽃을 구하는 젊은 청년



◀걸렸다!

▼소△캘리☆의 2P세르반테스와 아주 많이 닮았다





▶자연보호다, 자연보호

사골관에 잠입하는 루트는 3가지(스랏슈, 피엘, 아레프)이고 그에 따라서 얻을 수 있는 동료의 종류도 달라지므로 잘 결정해서 선택해보자. 여기서는 스랏슈 루트를 소개한다.

텔미나의 좌측에는 선착장과 함께 배들이 있는데 그 중 들어 갈 수 있는 배에서 스랏슈란 가수가 실종되어서 그를 찾고있다는 이야기가 흐르고 있다. 이 때 미키(ミキ)라는 여자가 들어와서 스랏슈가 그림자 베기의 숲에 있다는 말을 하고 일행에게 찾아주기를 부탁한다. 그 요청을 허락하고 나서 그림자 베기 숲으로 가보자. 숲은 거의 일직선적 구조이기 때문에 진행하는데는 어렵지 않다. 우측에서 좌측으로 계속 진행하다 보면 스랏슈를 볼 수 있다. 그러나 곧 건너편으로 사라져버린다. 다시 그를 따라서 진행하면 이번엔 몬스터에게 쫓기고 있는 것을 볼 수 있다. 얼른 다가가서 그를 구해내자.

▶나의 노래를 들어줘!



▼스랏슈가 위험하다!!



몬스터들을 모두 물리치면 그는 인사도 없이 물 속의 숨겨진 곳으로 들어가 버린다. 다시 쫓아가보면

남자: *당신들인가… 이것은…*

키드: *이 녀석! 우리들이 도와줬잖아! 답례의 말이라도 하면 어때*

남자: *당신들 사골관에 가는 거겠지. 나를 동료로 해 줄 수 없을까?*

키드: *누구야, 넌? 응? 그러고 보니 텔미나에서 전단이 있었군… 사골관에 무슨 용무가 있는 거지?*

스랏슈: *사골관에 나의 여동생이 있는 것 같아……*

키드: *여동생……?*

스랏슈: *……그건 그렇고 나를 동료로 해 주면 좋은 것을 가르쳐주지. 어때?*



스랏슈: *땡큐!*

드디어 스랏슈가 동료로 들어오고 기념으로 한 곡 들려주겠다고 한다. 여기서 선택문이 일품인데 듣지 않는다(聞かない), 사양한다(遠慮しとく), 나중에 듣는다(後にする)밖에 없는 것이다…(뭐… 뭐지). 어쨌든 결론적으로 아무거나 고르고 정보나 듣자. 정보에 의하면 이곳 앞의 나무 안에 이어져있는 지하 수맥을 통하여 사골관에 갈 수 있지만 앞을 가로막고 있는 몬스터를 치워야만 가능하다는 것이다. 그러나 이곳에 있는 수첩에 의하면 어떤 향수를 몸에 바르면 그 향기에 이끌려서 따라오는 식물이 있고, 그 식물을 잘 먹는 몬스터를 함께 유도하여 막혀있는 곳까지 오면 된다고 한다. 그러나 마지막엔 길을 막고있던 몬스터를 쓰러뜨려야 한다. 순서는 먼저 향수 자루(香り袋)를 얻고 둥그런 식물을 조사하면 뭔가가 따라온다. 그리고 그 색과 똑같은 색의 몬스터를 유도해오면 끝이다.



▲향수는 여기에 있으니 잊지말자



▲이런 식물 앞에서 조사를 하자(전부 3개)



▲여기까지 몬스터를 끌고 오자

BOSS

볼크르스(녹)

볼크르스는 직접공격을 위주로 공격을 해온다. 그러므로 한꺼번에 큰 타격을 입기 힘들 것이다. 주의해야 할 것은 특수공격인 '먹는다(食べる)' 인데 이 공격은 부가효과로 독까지 걸리게 하므로 미리 회복 엘레먼트를 사 두면 좋다.



◀특수공격, 먹는다…

보스를 물리치고 안으로 들어가면 이미 친숙한 두 명과 새로운 인물이 길을 가로막는다. 그 인물은 용기사단 사천왕 중 한 명인 조아(ゾア). 자신에게 이기면 비켜주겠다고 하는데…



▲힘들게 왔더니 또 가로막는군

BOSS

조아(황), 솔톤(황), 슈갈(황)

이번에는 3명 모두가 속성이 같기 때문에 속성효과를 잘 이용하면 쉬운 전투를 만들 수도 있다. 엘레먼트 공격은 되도록 녹의 속성으로 하면 좋고 필드의 속성에서도 우위를 점할 수 있으면 더욱 좋다. 솔톤은 우리의 방어력을 낮추고 자신들의 방어력을 올리기도 하므로 그 점을 주의하자.



◀소환 엘레먼트를 가지고 있다고? 하지만…



▼조아 열받음

또한 특수기를 써오기도 하므로 가장 먼저 타겟으로 삼자. 슈갈은 여전히 하이매슬로 공격력을 높이고 그 역시 특수기를 감행해 온다. 조아는 직접공격과 드래곤라이드(ドラゴンライド)라는 특수공격을 주로 사용한다. 여러모로 시간을 끌면 불리해지므로 되도록 빨리 끝낼 수 있게 하자.



▶솔톤의 특수공격

조아를 물리치고 드디어 나무 안으로 들어가는 일행. 안에는 계속 화면 위쪽으로 진행하게 되어있다. 천장에서 얼쩡거리고 있는 적들은 다가가면 갑자기 추락해오므로 잘 피해가자. 중간에 어떤 구멍에서 계속 벌레가 나오는 곳이 있는데 왼쪽으로 올라가서 바위 앞의 적을 처리한 뒤 바위를 밀어 막으면 된다. 조금만 더 위로 올라가면 드디어 사골관의 잠입에 성공이다.



▲이렇게 바위로 구멍을 막자



▲여기까지 오면 된다

사골관에서..

사골관에 들어오면 여러 군데 병사들이 보초를 서고 있는 모습을 볼 수 있다. 병사에게 안 들키고 다닐 수 있다면 좋지만 어차피 싸운다고 해도 병사들이 그리 강하지 않기 때문에 큰 걱정은 하지 않아도 된다. 사골관의 건물내부로 들어가는 문은 사골관 대문에서 바로 우측에 있지만 바로 열 수는 없고 열쇠가 필요하다. 열쇠를 얻기 위해서는 일단 그 반대쪽에 있는 사육장 건물에 가야 한다. 중간에 서치라이트를 잘 피해서 사육장 건물로 들어가자. 사육장에서는 세이브를 할 수 있고 위로 가보면 어떤 노인이 서 있다. 그 노인은 용에게 먹이를 잘 주면 열쇠를 넘겨주겠다고 한다(선택은 상관없다). 먹이를 주는 방법은 우선 제일 좌측에서 ○버튼으로 먹이를 얻은 후(3개까지 얻을 수 있다), 다음에 방향키를 좌우로 움직여서 먹이를 원하는 용의 앞에서 ○버튼을 누르면 줄 수 있다. 이것을 균형있게 반복하면 클리어다. 그리고 열쇠를 얻을 수 있으므로 다시 사골관의 정문으로 향하자.

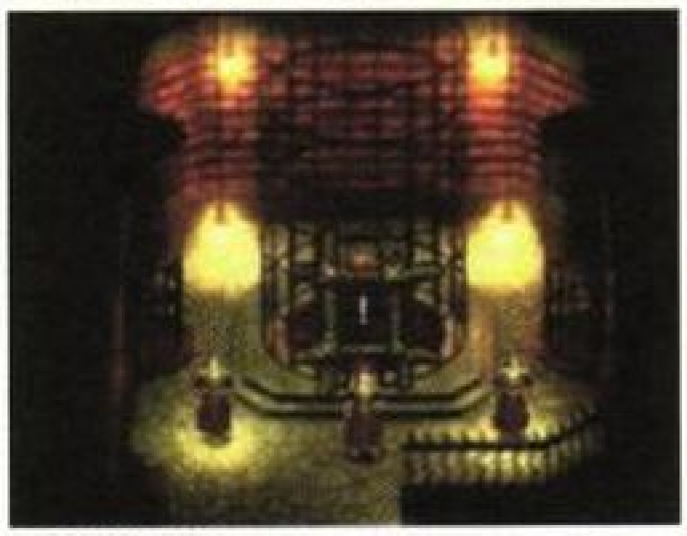


▲이 건물이 사육장이다

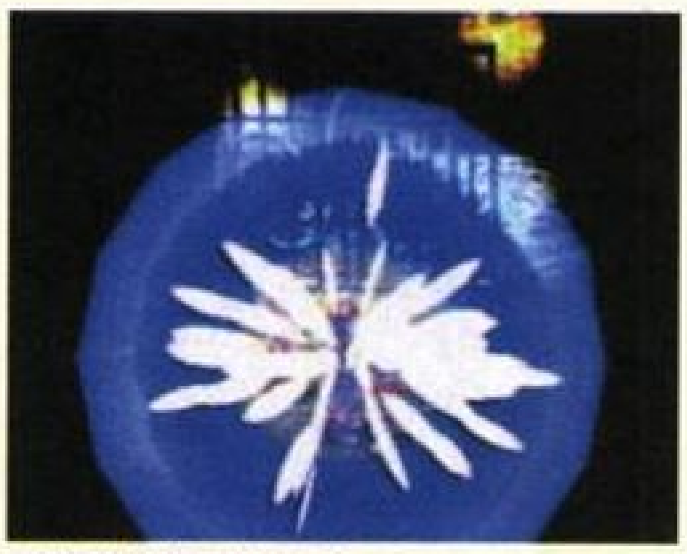


▲용까지 사육하다니, 대단하군

정문에는 병사들이 지키고 있으므로 처리하고 들어가자. 들어가면 세 방향으로 길이 있는데 정면으로 들어가기 위해서는 정확한 뱀 석상의 회전수를 알아야 한다. 왼쪽과 오른쪽 길은 지금은 진행이 불가능하므로 결국은 정면밖에 없다는 말인데… 과감히 석상을 좌우로 돌리다보면 함정에 걸려 갇혀버린다. 하지만 키드가 병사들을 도발하여 결국 순진한 병사들은 감옥의 문을 열어주고 일행과 한판 붙게된다. 하지만 결과는 뻔한 일. 병사들은 괜히 옷까지 뺏기는 처량한 신세가



▲갇혀버린 일행


▲보물상자인줄 알았지롱?

되어 버린다. 그 후 보이는 계단을 내려가면 바로 보물상자가 보이는 데 되도록 건들지 말도록. 바로 상자의 탈을 쓴 몬스터이다. 전투에 들어가면 둘 중에 하나를 고르라고 하는데 크게는 신경쓰지 말고 없애는 데나 주력하자. 하지만 이 녀석들은 병사보다는 강하므로 약간 까다로울 것이다.

다시 올라와서 이번에는 양옆의 철문으로 진행하자. 우선 오른쪽은 재쳐두고 왼쪽으로 가자. 복도에선 갑자기 적들이 떨어지므로 주의하며 방을 조사해보자. 식당에서는 그렌을 만날 수 있는데 어떤 방법을 잊어버리지 않게 어딘가에 써 놓는다고 한다. 그 방법이란? 일단 그렌을 따라가 보면 침실의 벽면에 뭔가를 적는 모습을 보게된다. 당장 그 벽을 조사하면 이렇게 써있다.

『이번 주의 풀이법
"우—※"
"좌—※"』

※는 숫자로서 매 플레이 때마다 랜덤으로 결정되는 것 같다. 이것은 아까 석상의 회전수에 대응되는 것임을 금방 깨달을 수 있다. 다음 층으로 올라가서 방을 뒤져보면 어떤 도화사(道化師)가 쿨쿨 자고있는데 가까이가도 일어나지 않으므로 무시. 바로 옆에는 눈이 달린 문이 있는데 눈을 떴을 때 들어가려 하면 싸우게 된다. 이 문은 얼마만큼 타격을 받으면 다른 몬스터를 불러내므로 짜증나는 상대가 될 것이다. 눈을 감았을 때 재빨리 들어가도록. 다시 돌아와서 왼쪽으로 가면 병사 두 명이서 지키고 있는 방이 있다. 그 병사들에게 계속 말을 걸면 암호 같은 것을 요구하며 4개의 보기를 내준다. 여기서 성급히 고르지 말고 계속 기다리다보면 자연스레 통과시켜준다. 방에 들어가는 일행.

키드: *헤헷! 이거 굉장한데. 하지만 역시 여기에는 얼어붙은 불꽃은 없는 것 같군… 뭐, 괜찮아. 오랜만이니까 여러 가지 잘 가져가도록 하지.*

과연 키드의 직업은? 의심이 안갈 수가 없군. 앞의 검, 갑옷, 방패들을 조사하면 브론즈시리즈의 무기 및 방어구를 얻게 된다. 보물상자는 몬스터. 옆면의 반짝이는 목걸이를 건드리면 또다시 함정에 걸려 이상한 곳에 갇혀버린다.



▲매주 바뀌면 골치 좀 아프겠군


◀시끄러워…



▲침묵이 정답이래요

일행이 이동해온 방은 무슨 연구실 분위기가 나는 곳이었다.

여성: *어머나…. 조용히! 초마르도 시끄럽군. 호—응…. 당신들 이곳의 기사가 아니군요.*

키드: *아니 우리들은, 저기 말이지……*

여성: *뭐 됐어요. 나와요.*

키드: *당신은 누구지? 어째서 우리들을 도와주는 거야.*

여성: *오호호호호호호…. 누가 도와준다고 말했나요? 저는 사골관의 천재과학자 루치아나라고 합니다. 당신들은 실험대에 올라 주셔야 하겠어요. 그럼, 물리쳐보렴.*



▲어쨌든 정상인은 아닌 것처럼 보이는데…

느닷없이 이상한 변종몬스터들과의 싸움에 임하는 일행. 이 적들은 보통의 같은 종류의 적들보다 한층 파워업된 것들로서 모든 면에서 보통녀석을 앞서있다. 약간 긴장을 하고 차근차근 한 마리씩 격파해가자.

루치아나: *굉장해요… 저의 발부를 쓰러뜨리다니 당신들 기대이상이군요. 그럼 나가줘요.*

이 방을 나가기 전에 아까 눈에 띈 한 생물을 조사해보자. 그 생물은 자기 이름이 츠마르라고 하는데 큰배에 타고 넓은 바다를 여행하는 것이 꿈이라고 한다(…). 그 후 한 번 더 말을 걸면 자기를 풀어주지 않겠냐고 부탁하는데 나중에 동료로 얻고싶으면 여기서 풀어주면 된다. 그 방을 나선 후 왼쪽에 있는 방으로 들어가보면 트랩냄새가 물씬 풍기는 도구들로 가득차 있는 것을 볼 수 있다. 우선 벽에 걸려있는 방패를 떼어내서 5개의 갑옷상 중 방패가 없는 것에 사용하면 그 갑옷들과 전투를 벌이게 된다. 이 놈들은 일반 병사보다 공격력 면에서 아주 뛰어나기 때문에 남은 체력에 언제나 주의하기 바란다. 또한 전체공격인 저주의 샤워(呪いのシャワ)는 위력도 꽤 있고 저주라는 부가효과까지 내므로 즉시 회복을 해 주면 좋다. 남은 도구인 석상은 고정되어 있는 것과 나란하게 위치시켜놓으면 벽이 열리고 비밀 통로를 발견할 수 있다. 만약 석상, 방패 순으로 맞춘다면 몬스터세례가 있을 것이다. 비밀통로로 들어가보면 보물상자 두 개가 덩그러니 놓아져있지만 아직 트랩 때문에 얻지 못하니 무시하기 바란다.


◀음, 인형으로 나오기 딱 좋군


▶방패와 석상이 포인트이다


▲주의해야 할 특수기술

다시 올라와서(헉, 길기도 해라) 보이는 두 방은 전에도 보았던 사천왕 조아와 카슈의 방이다. 조아는 자고 있지만 보물상자를 열려고 하면 벌떡 일어난다. 그리고 다시 보물상자를 열려고 하면 그 보물상자는 자기가 아니면 열 수 없다고 자랑스럽게 충고를 해 준다(제길). 조아에게 말을 걸어보면 그가 누구인지, 사천왕은 무엇인지, 다리오(ダリオ)는 누구인지에 관해 물어 볼 수 있다. 이 중 사천왕에 대한 소개를 들어보면

조아: *사천왕이라고 말하고는 있지만 옆방의 카슈, 도서관에 있는 마르체라와 나를 합해서 3명이네. 리더격인 다리오는 3년 전의 사고로 인해서 지금은 이미 없네…*

…그렇다면 아직 보지 못한 것은 일단 도서관에 있는 마르체라가 된다. 이 점을 잘 알아두고 진행해 나가자. 옆방에는 카슈가 거울 앞에 앉아있다. 녀석은 조아보다 더 많은 것을 말해 주는 친절한 녀석이다…. 카슈에게는 우선 그가 누구인지, 셀쥬에 대해서, 사골대좌에 대해서, 사골관에 대해서, 얼어붙은 불꽃에 대해서 물어볼 수 있다. 이 중에 얼어붙은 불꽃에 대한 이야기는 일급비밀이라면서 잘도 설명해 준다(이 녀석…). 그의 방에 있는 보물상자는 역시 손대면 화를 내지만 끈질기게 20번만 달라붙으면 못이기고 내어준다. 그 안에는 좋은 액세서리인 용기사의 토시(龍騎士のこて)이 들어있다.



▲화내기는…



▲지성이면 감천이라

방에서 나와서 왼쪽으로 가면 다시 처음에 떨어졌던 곳으로 되돌아오게 된다. 아까 벽에서 본 회전수대로 석상을 좌우로 정확히 돌리면 문이 열린다. 그리고 다시 세 갈래의 길이 나오는데 이번엔 위쪽과 오른쪽이 병사와 몬스터로 막혀있으므로 일단 왼쪽으로 가자. 쭉 가면



▲여기서 왼쪽으로 가는 거다



▲오프닝과 비슷한 배경의 장소이다

도서관 분위기가 나는 장소에 도착하게 되고 한 소녀와 노인을 만날 수 있다.

소녀: *뭐야 당신들. 일반병사는 여기에 들어올 수 없다는 것 몰라?*

키드: *너, 우리들은 진짜 병사가 아니라고.*

소녀: *뭐라는 거야.*

(일행, 병사 옷을 벗는다)

소녀: *그러니까 뭐라고, 충분히 수상하잖아.*

노인: *뭐냐 마르체라, 누군가가 온 거니?*

마르체라: *이 녀석들이.*

노인: *흠… 마르체라, 사다리 좀 부탁하마.*

마르체라: *예.*

노인: *여기는 어쨌든 간에 출입이 제한된 곳이라는 걸 모르는 건가. 당신들은 여기의 기사가 아닌 것 같구먼. 호오, 자네…. 그런가, 자네가 셀쥬이군. 과연…. 성장했구먼.*

마르체라: *저기요, 이 녀석들 죽여도 돼요?*

노인: *기다리거라. 나는 이 사람들과 할 애기가 있단다.*

키드: *당신은 누구지? 셀쥬를 알고 있는 거야?*

노인: *나는, 어디보자… 시간의 예언자라고 말해두지. 잘 듣는 게 좋을 걸세. 이 세계는 하나가 아닐세. 달라진 차원에서 한가지 더 다른 세계가 존재하고 있는 거라네. 만약에 이미 있었을지도 모르는 자신, 있었다면 득이 되었을지 모르는 세계, 자신이 모르는 현실, 역사……. 그러나 확실히 그것은 거기에 있는 걸세. 단지 우리들은 볼 수도, 만질 수도 없는 것뿐이지만 말일세.*

예언자(노인): *이 세계는 셀쥬 자네가 살고 있던 세계가 아니네. 10년 전에 어떤 사건이 일어나서 어린 자네의 생명은 하늘로 보내졌다네. 삶인가, 죽음인가……. 확률은 반반. 그 때 자네의 미래는 크게 두 개로 나뉘어진 것이네. 그쪽의 세계에서는 자네는 무사히 살아갈 수 있었네. 실제로 그렇게 해서 성장한 자네가 있으니까 말일세. 그러나 이쪽의 세계에서는 자네는 확실히 죽었던 걸세. 10년 전에. 그래서 자네의 죽음과 같이 이 세계의 10년은 흐르게 된 걸세. 이 세계에서 자네가 살아갈 곳은 없네. 여기서는 자네가 과거에서 돌아온 망령인 거라네. 10년 전에 뭐가 있었는지에 대해서 까진 난 모르네. 어째서 자네가 이쪽의 세계에 오게 된 것인지도 말이네. 그러한 분기를 일으킬만한 장소는 천사가 길 잃은 장소라고 불리고 있네. 거기서는 차원의 경계가 요동쳐서 다른 두 개의 세계가 연결되기 쉽게 되어있는 건지도 모르는 일일세. 따라서 이쪽의 세계에 있어서는 자네는 거대한 퍼즐의 잃어버려진 조각이네. 그 덕택에 차원의 벽을 넘어서 만난 진공의 공백이 자신의 없어진 조각을…… 자네를 빨아들이는 걸지도 모르네. 자세한 것은 나는 모르네. 그래도 두 개의 세계는 무엇인가의 끈으로 연결되어있는 것 같고, 장소에 따라서는 서로 영향을 일으켜서 불가사이한 일들이 일어나는 것 같네. 어쨌든 이 땅의 어딘가에서 다른 두 세계를 연결하는 차원의 벌레 먹은 구멍…… 웜홀이 있을 것 같구먼. 덧붙여 두 개의 세계의 어느 쪽에 있는가는 월드맵 상에서 스타트버튼으로 메뉴를 열고 월드명 표시(ワールド名表示)를 ON으로 하면 표기되네. 확인해 봐야 할 것일세.*

키드: *설마 그 이야기가 정말이라고 하고 여기가 더 한 개의 다른 세계라고 하면…… 어째서 셀쥬가 죽게된 거야? 문제는 10년 전에 뭔가 있었다는 거군?*

예언자: *그것을 알려면 앞으로 나아갈 수밖에 없겠군……*



▲상황을 자세히 알려주는 노인

하지만 마르체라는 일행을 더 이상 가게 할 수는 없다고 말한다. 예언자는 이것도 운명일지도 모른다며 마르체라를 말리지 않는다. 그리고 이래 보여도 마르체라가 용기사단 4천왕 중 1인이라고 말하고 이에 일행은 놀라고 만다. 곧 전투에 들어가게 되는 일행.

BOSS

마르체라(청)

주의해야 할 싸움이다. 앞의 두 사천왕과 같이 생각하다가는 피 볼 수 있을 정도로 마르체라는 강하다. 특히 직접공격도 몇 회 연속으로 이어진다는 점에서 이미 위험대상이다. 되도록 체력을 반 이하로 떨어뜨리지 말 것. 마르체라는 빈사상태가 되면 라인피어스(ラインピアス)등의 기술과 여러 가지 위력적인 엘레먼트공격을 시도하므로 그 상태가 되면 최대한 빨리 쓰러뜨리도록 하자.



▲사천왕이란 단어가 어울리십니까



▲연속공격을 조심해야 한다



▲빈사상태가 되면 특수기술을 써온다

전투에서 진 마르체라는 분해하면서 도망가고 만다. 예언자는 그에 놀라워하면서 이제부터 어떻게 가야할지 방법을 알려준다.

예언자: *이 앞의 광장에는 8개의 기둥이 있을 걸세. 그 방향으로 좌측 안에서 두 번째에 있는 기둥의 뒤에 위에 올라가는 장치가 있을 거네. 거기부터, 여기보다 앞에는 일반병사가 들어갈 수 없는 곳. 그 대로 가는 쪽이 오히려 더 수상하지 않을 걸세. 말하지만 위에는 더욱 무서운 녀석이 있네. 조심해서 가 주게.*

떠나기 전에 처음에 예언자가 있었던 곳에 보물상자가 있으니 놓치지 말고 얻고 갈 것. 8개의 기둥이 잇는 곳으로 돌아가 보면 아까 자고있었던 도화사가 있다.

키드: *윽! 기사……는 아닌 것 같군.*

도화사: *헤에, 당신이 셀쥬로군. 내가 생각한 그대로야. 당신이 마음에 들었다고, 셀쥬!*

키드: *이봐! 뭐야 너 갑자기?*

도화사: *호—응…… 그러면 이쪽의 무례한 애가 키드군.*

키드: *뭐라고!? 이 녀석 대체……*

도화사: *나는 츠쿠요미. 도화사 츠쿠요미. 그리고 야마네코님의 오른팔이기도 하지. 저기 말야, 셀쥬. 이런 애하고 같이 있으면 앞으로 굉장히 고생한다고. 나쁜 말은 안할 테니까 다시 생각해봐. 저런 사람과 어울리면 무사할 수 없다고.*

키드: *이봐! 사람의 말을 들엇……*

츠쿠요미: *셀쥬, 그렇게 해. 당신의 슬픈 모습이 보고 싶지 않단 말야, 셀쥬?*

키드: *아—악! 웬만큼 하시지! 이 바보녀석!!*

츠쿠요미: *정말 시끄럽군. 나는 셀쥬하고 중요한 이야기를 하고 있다고. 외야는 잠자코 있어.*

키드: *뭐, 뭐라구웃!? 재미있군! 이 녀석, 달까지 확 날려보내줄까?*

츠쿠요미: *흥! 그쪽이야말로 박살내서 네바르(ネバルー)의 먹이로 해줄까? …라고 말하고 싶을 때지만…… 이런 곳에서 실수했다간 혼난다고. 그럼 셀쥬, 다시 만나자! 매일 밤 나의 꿈을 꾸어 줘! 우후!*

키드: *칫! 도대체 뭐야 저 녀석?*



▲다시 나타난 도화사, 츠쿠요미

츠쿠요미가 가고 난 후 예언자의 말대로 좌측의 기둥들 중 안쪽에서 두 번째 것을 조사하면 뭔가의 기동 스위치를 찾아낼 수 있다. 스위치를 눌러보면(押す) 중앙에서 엘리베이터 같은 것이 내려오게 되고 앞을 지키고 있던 병사들과 싸우게 된다. 병사를 가볍게 처리한 후 내려온 곳에 있는 의자를 조사하면 다시 스위치를 발견할 수 있고 누르면 올라갈 수 있다. 올라간 곳에는 두 개의 문과 계단이 있는데 그 중 가운데에 있는 문으로 들어가자. 키드는 그 방의 책상에서 빛나고 있는 것을 보고 잠시 놀라나 곧 다른 것으로 흥미를 돌리기 시작한다. 그런데 갑자기 뒷벽이 열리더니 한 늙은 기사가 안에서 걸어나온다.



▲여기에 스위치가 있다



▲심상치 않은 분위기의 노기사

노기사는 다름 아닌 사골대좌. 그리고 그의 곁에는 야마네코가 있었다. 키드는 야마네코를 보자 복수심에 불타오른다. 야마네코는 사골대좌대신 일행과 싸움을 벌인다.

BOSS

야마네코(흑)

의문의 인물 야마네코와의 대결이다. 야마네코와 싸울 때는 의외로 마르체라 때보다 좀 편하게 싸울 수 있다. 역시 선천 속성에 맞게 흑의 엘레먼트계통의 공격을 걸어온다. 직접공격은 낫에 의한 공격이지만 타격은 그리 크게 주지 못한다. 야마네코와의 싸움 중에서 가장 조심해야 할 것은 겟소울이다. 이 엘레먼트는 상대를 즉사시키기 때문이다. 하지만 성공률이 그리 크지 않다는 것이 그나마 다행인 점이다. 끈질기게 때리다보면 야마네코는 의외로 싱겁게 무너질 것이다. 끝나고 하금마검사의 증거를 받을 수 있다.



▲순식간에 전투 불능상태로 만드는 위험한 기술

쓰러져 있는 야마네코의 몸에서 갑자기 고양이 모양의 그림자가 빠져나온다.

키드: *칫…! 이 녀석은 그림자인가!*

반대편에서 나타나는 진짜 야마네코.

야마네코: 갑자기 미친개의 상대를 할만큼 나도 바보는 아니니까 말이야. 너희들을 상대하는 데는 나의 그림자들로도 충분하다. 셀쥬. 너는 이 세계에서 무엇을 원하는가? 살고 싶은가? 없었던 일로 하고 싶은가. 자신의 죽음을?

키드: 왜 그래 셀쥬!?

셀쥬는 책상 위의 빛나는 물건에 정신을 홀리고 마는데…



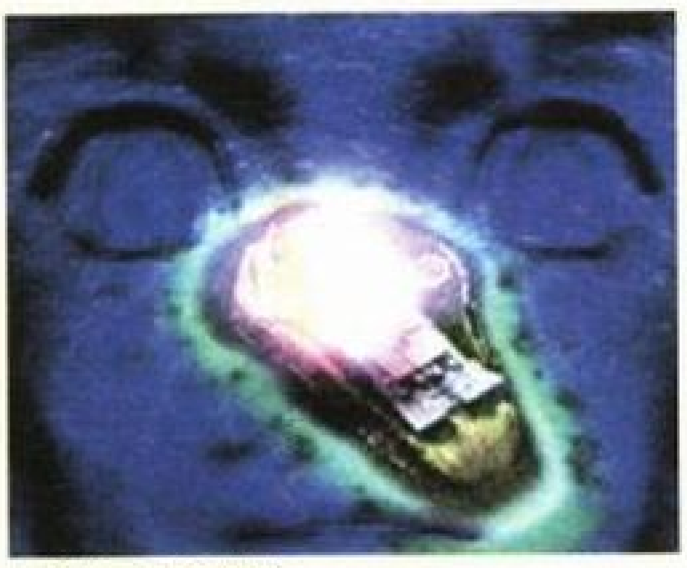
▲비겁한 녀석



▲그래도 잘 생겼던 셀쥬의 얼굴은…



▲갑자기 산고양이의 얼굴로



▲여기는 또 어디인가

야마네코: 듣는 것이 좋아. 사람의 세상은 이제 곧 종말을 맞이한다. 그 때에는 셀쥬 너는 세계의 적이 되고 세계는 너의 적이 된다. 추측도 예상도 아니다. 그것은 역사다.

갑자기 늘어나는 야마네코의 그림자들.

키드: 큭……! 위험하군…….

야마네코: 도망칠 수 없다. 너희들에게는 듣고 싶은 것이…

그 때 리델이 방에 들어온다.

리델: 아버지, 이번의 항해……핫!?

키드: 녀석들. 이 애의 목숨이 아까우면 움직이지 마!



▲키드는 리델을 인질 삼아 탈출하려 하는데

리델: 다, 당신은…?

사곰대좌: 리델!! 큭… 비겁한!

키드: 시끄러워! 이쪽은 목숨이 걸려있다고! 비겁이고 뭐고 가릴 때가 아냐! (순순히 따라주면 아무 짓도 안할게. 안전한 장소까지 같이 가줘.) 셀쥬. 괜찮아? 가자!

사곰대좌: 바보 같은 짓은 그만둬라! 도망칠 수 있다고 생각하는 건가.

곧 바로 밑에서 카슈들이 일행을 포위해 온다. 할 수 없이 뒤쪽의 계단으로 도망치는 일행. 그러나 곧바로 추격이 이어지고 결국 낭떠러지까지 몰리게 된다.

야마네코: 어떠냐 쥐새끼들. 뒤가 없잖아.

키드: 제길!

사곰대좌: 얌전히 넘겨주지 않겠는가. 딸을 돌려주면 목숨은 보장해 주지. 어떠냐.

키드: 흥! 믿을까 보냐.

야마네코: 그곳에서 뛰어내리기라도 한다는 것인가.

순간 야마네코는 칼을 꺼내들어 키드 쪽으로 날렸지만 칼이 리델 쪽으로 향하자 키드가 리델을 밀쳐내고 대신 맞는다. 그리곤 비틀거리다가 그만 절벽으로 떨어지고 마는 키드.

야마네코: 너는 무엇을 위해 살아가지… 무엇을 위해 죽는 거냐? 나는 기다리고 있었다. 셀쥬… 정말로 긴 세월동안 너를….

점점 셀쥬에게 다가오는 야마네코.

야마네코: 자, 오너라 셀쥬. 시간의 자객…… 크로노 트리거여!! 오는 거다 셀쥬. 윽 기다려!

셀쥬는 야마네코에게 쫓기다가 그냥 절벽으로 뛰어내려버린다.



▲칼을 맞고 괴로워하는 키드



▶중심을 잃고 절벽으로 떨어져 버리는데



▲느끼하게 다가오는 야마네코

키드의 병

한참 후 어느 집의 침대에서 깨어나는 셀쥬. 밖에서는 동료들이 셀쥬를 기다리고 있었다. 키드는 셀쥬가 깨어난 것에 기뻐하는데 갑자기 그 자리에서 쓰러져버리고 만다. 키드의 몸에선 굉장한 열이 나고 있었던 것이다. 셀쥬와 동료들은 곧 마을에 있는 작은 병원으로 키드를 옮긴다.



▲키드가 쓰러져버리다니…

의사가 진단해 본 결과 키드는 히드라의 독에 의해 앞으로 이틀정도밖에 남지 않았다고 한다. 그러면서 히드라의 체액이 있다면 독을 중화시킬 수 있다는 것을 알려준다. 하지만 히드라는 이미 이 세상에 존재하지 않는 멸종 생물이 되어버렸기에 일행은 더욱

더 난감해져 간다. 의사인 도크(ドク)는 자신감을 잃어서 혼자 있게 해달라고 하며 밖으로 나가버리는 상황까지 되어버렸다. 모두가 한결같이 어쩔 줄 몰라하고 있을 때 갑자기 밖에서 츠쿠요미가 들어온다. 그리곤 동료들과 약간 트러블을 일으킨 후 다시 사라져 버린다.



▲의외의 상황에서 나타난 츠쿠요미

츠쿠요미가 가버린 후 얼마 안돼서 키드가 나지막한 목소리로 셀쥬를 부른다. 키드의 곁으로 가는 셀쥬.

키드: *셀쥬, 너에게 이걸……맡길게, 나의 소중한 부적이야.*

키드에게 별빛의 부적자루를 받는다.

키드: *생각해 내봐, 셀쥬, 그…… 예언자의 말을……. 모든 것의 시작은 어디지? 천사가…… 길을 잃은 장소는? ……생각해내는 거……야. 좀 피곤해졌군. 난 잠깐만 쉴……께.*

다시 정신을 잃는 키드. 히드라는 이 세계에서 찾을 수 없다. 그렇다면 과연 어떻게 해야 하는가. 콜쳐가 어떻게 할거냐고 물어오고 여기서 두 가지를 선택할 수 있다. 첫 번째는 그냥 "모르겠다."고 하며 포기하는 것이고 두 번째는 키드를 도와 줄 방법을 찾아내려고 노력해보는 것이다. 일단은 키드를 도와 줄 방법을 찾아내기로 정하는 셀쥬. 하지만 생각하면 할수록 막막해지기만 할뿐이었다. 생각해 볼 수 있는 것이라고는 아까 키드가 맡긴 부적밖에 없고… 그 때 갑자기 의사를 돕던 여자가 이 마을의 무녀님을 만나보는 것은 어떠냐고 제안해 온다. 이에 일행은 무녀를 찾아가기로 결정한다. 일단 콜쳐는 배의 준비를 해놓고 일행을 기다릴테니 남은 일행에게 마을을 둘러보고 떠날 준비를 갖추라고 말한다. 또 무녀라도 만나고 오라고 한다.

그럼 일단 이 마을을 살펴보기로 하자. 배를 타는 부근에서 엘레먼트 교환 및 장비품의 매입을 행할 수 있으니 성능이 좋은 무기나 방어구를 달도록 하자. 마을의 왼쪽으로 건너가면 주점이 있는데 여기서는 아까 그 의사가 주점의 아가씨에게 자신의 고민을 털어놓고 있다. 그리곤 조금 용기를 다시 얻게 되는데 과연…. 또 아까 셀쥬가 머무르던 집에서 더 올라가 보면 어떤 꼬마가 약간의 돈을 받고 선착장 직행의 와이어를 운행하고 있다(어린것이 벌써 돈의 맛을 알았군). 가격 대 성능 비가 꽤 좋으므로 자주 써 주자.


▲역시 기분을 풀려면 주점에 가야 하는가?


▲이 마을에서 유용하게 사용되는 와이어

무녀가 있는 곳은 마을의 제일 좌측에 있다. 그곳에 들어가보면 세이브포인트가 있고 무녀 디레아(ディレア)와 무녀의 제자(スティーナ)가 있다. 그 둘에게도 자세한 정보는 얻을 수 없으나 처음 차원이동을 한 곳이 다시 이동하기에 쉽다는 단서를 얻을 수 있다. 그밖에 육룡에 관한 이야기와 얼마 전에, 태고의 유적을 기동시키기 위해 필요한 재료인 '용의 눈물'을 도둑 맞았다는 이야기를 들을 수 있다.



▲왜 여기에 세이브포인트가 있는 걸까?

이제 모든 준비를 마쳤으면 선착장에 있는 콜쳐에게 말을 걸어 보자. 두 번 연속으로 '언제든지 갈 수 있다(いつでもいける)'를 선택하면 보트를 타고 나갈 수 있다.

히드라를 찾자

텔미나에 내린 일행은 콜쳐를 일시적으로 동료로 맞이하고 본격적으로 히드라를 찾아 떠나게 된다. 그 전에 우선 마을을 뒤져보기로 하자. 우선 전에 그렌과 리델이 있던 곳에 가보면 이상한 가면의 사람이 한 아이의 장례식을 치루어주고 있는 것을 볼 수 있다. 그 사나이의 이름은 질베르트(ジルベルト). 장례식이 끝나고 바로 옆의 집으로 들어가 버리는데 동료로 하고 싶다면 따라 들어가서 선택문이 나올 때 '부탁한다(頼む)'를 고르면 된다.

텔미나 말고도 사골관에 들어가보면 리델에게서 사골대좌들이 '고룡의 성채(古龍の砦)'란 곳으로 향했다는 말을 들을 수 있다. 또한 맨 꼭대기로 가보면 개량종 피오란 식물을 볼 수 있는데 이것을 깨우려면 생명의 빛이 필요하다고 루치아나에게서 들을 수 있다. 또한 전에 한 병사가 있었던 곳에서 객실용의 열쇠를 찾을 수 있는데 이것으로 잠겨 있어서 들어가 보지 못한 곳을 갈 수 있다. 그밖에 들러볼 수 있는 곳이 몇 군데 더 있으나 그만 떠나기 한다.



▲웬 프로레슬러 가면이냐


◀생명의 빛이 필요하다고 말한다



▲열쇠를 찾아내자

목적지는 오파사의 해변이다. 이곳에 들어서서 저번에 셀쥬가 쓰러져 있던 자리로 가보면 녹색으로 빛나는 바닥이 보일 것이

다. 동료들은 뭔가에 반응하고 있다는 것을 눈치채게 되는데 아직 그게 무엇인지는 모르는 실정이다. 한 번 키드에게서 받은 아이템을 그 자리에서 써보자. 그러면 셀쥬는 저번과 같이 빛에 둘러싸이게 되고 다시 원래의 세계로 돌아올 수 있게 된다.



▲바닥이 이상하다



▲앗! 또 시작이다!

원래의 세계로 왔으면 히드라의 늪(ヒドラの沼)으로 가도록 하자. 그 곳의 입구에서는 한 사람이 입구를 막아서고 있지만 이내 들여보내 준다. 그리고 몬스터에 주의하라는 말도 해주니 고맙게 여기도록 하자. 또 이 숲에는 인간을 싫어하는 드워프족도 살고 있다는 것을 알 수 있다. 시작지점에 있는 이상한 식물은 건드리면 가지가 쭉 늘어지면서 밟고 이동할 수 있다. 왼쪽으로 들어가려 하면 셀쥬는 이상한 하얀 물체를 목격하지만 다른 동료들은 알아채지 못하는 것 같다.

이 곳의 적들은 그냥 보통 수준이니 편하게 상대해도 될 것이다. 그러나 늪의 중앙을 통해 내부로 들어갈수록 드워프 족이 많이 나오는데 이들은 좀 세므로 약간 긴장을 해야 할 것이다. 세이브포인트를 지나서 더 들어가다 보면 드워프의 장을 만나게 된다.

드워프의 장: *멈춰라 인간들. 이 앞으로 지나가는 것은 내가 용서 못한다. 두 번은 말하지 않겠다. 물러나라.*

놋프(ノッフ): *히드라는 이 숲의 수호신. 그 존재를 잃게되면 이 숲은 죽고 말아……*

히겟프(ヒゲッフ): *그래도 전진하겠다면 이 쪽에서도 가만히 있지 않겠다. 각오하는 게 좋아. 인간놈들!*

BOSS 드워프의 장 외 5마리(모두 황)

드워프들과의 처절한 싸움이다. 적은 6마리이므로 숫자 면에선 이쪽이 확실히 불리하다. 특히 여러 명이 함께 감행해오는 기술 '대합창(大合唱)'은 상당히 많은 타격을 주므로 당한 후 즉시 회복을 해주자. 6마리나 되기 때문에 어떻게 물리칠지 생각을 할 수 있는데 기분 상 드워프의 장부터 척살 해 주도록 하자. 셀쥬의 '약—중—강—대시베기'의 콤보면 많은 체력을 깎을 수 있다. 장을 물리 친 후에는 나머지 드워프도 한 마리씩 집중공격을 하여 착착 없애 나가자. 하지만 역시 여기서 나오는 드워프들은 직접공격도 2회씩하고 한 마리로도 위력적인 기술을 쓸 수 있으므로 고전은 피할 수 없을 것이다. 정확한 체력 안배가 관건.



▲이젠 헛 것이 다 보이잖아



▶프라이드 만점의 드워프의 장



▲그들의 필살기는 위력 만점

드워프의 장: *큭, 강하군……. 우리로서는 막을 수 없는 건가.*

그러며 내빼는 드워프의 장. 그를 쫓아서 가면 곧 히드라와 만날 수 있다.

드워프의 장: *이 숲을 더럽히는 인간놈들! 자연의 분노를 그 몸으로 느끼거라! 나의 소리에 답하라. 히드라. 이 어리석은 인간들에게 푸르름의…아니, 별의 아픔을 알려 주거라!!*

곧 히드라가 그 모습을 드러내고 일행을 공격해온다.

BOSS 히드라(황)

키드의 약을 만들기 위해서도 꼭 이겨야 하는 전투. 히드라는 공격력에서 보면 드워프보다 약한 면이 느껴진다. 물론 체력이 떨어질수록 공격력이 많이 세지기는 하지만 어차피 단체 공격이니 회복에도 그리 큰 어려움을 느낄 수 없다. 다만 맷집하나는 뛰어나다. 많은 체력을 가지고 있으므로 장기전이 될 것이다. 전체적으로 지루한 면이 느껴질 수도 있는 전투이다.



▲어딘가의 히드라와 약간 닮아 있기도 하다

마침내 히드라를 쓰러뜨린 일행.

드워프의 장: *너희들 인간은 어머니같은 별을 대체 어찌할 작정인 거냐!? 대륙에서는 앞뒤를 생각하지도 않고 차례차례 나무를 베어가고 숲을 태워서 마을을 크게만 하려 하고 있잖나! 이 별에서 살아가고 있는 것은 자기들뿐이라고 생각하고 있는 건가!? 자신 이외의 생명의 권리 등은 안 적이 없다라고는 해도… 놀리지 마라. 털이 빠진 원숭이놈들! 진화의 이단종인 놈들이!*

드워프의 장은 어디론가 가버리고 남은 히드라의 몸에서 체액을 얻을 수 있다. 그렇다면 서둘러서 키드에게 가보도록 하자.



▲히드라의 체액을 입수

만약에 히드라의 늪의 좌측으로 올라가다 보면 아주 큰 벌레같은 것이 날아다니는 모습을 볼 수 있다. 그리고 세이브포인트부근에서 피파피파(ピパピパ)라는 것이 싸움을 걸어온다. 이 녀석은 싸우는 도중에 약 두 번씩 동료를 불러오는데 그리 큰 위협은 되지 못하므로 천천히 물리쳐주자. 그러면 놈은 보물상자를 내놓고 도망가는데 안에는 피

파족의 벌레피리가 들어있다.





▲동료를 부르는 초라한 모습

◀피리를 입수

더 이상 올라 갈 수 없는 넓은 곳에서 이 피리를 불게되면 로자리(ロザリー)라고 하는 아까 보았던 거대 곤충이 온다. 그리고 가볍게 전투.

BOSS 미루로지리(녹)

보스라고 하기에는 뭐하지만 어쨌든 몸집이 보스급이니 보스라고 치겠다. 이 녀석은 한마디로 별거 아닌 녀석이다. 히드라를 물리친 실력이라면 어렵지 않게 상대할 수 있으므로 편하게 싸우자. 간혹 가스 종류의 공격을 감행하는데 전체 공격이라도 위력이 형편없으므로 안심해도 좋다.

녀석을 물리친 후에는 바닥에 구멍이 뚫리며 그 곳으로 떨어질 수 있는데 딱 어떤 괴물의 두부를 강타하여 기절시켜 버린다. 이 괴물은 라즈리를 동료로 할 때의 조건과 관련이 있다. 그 때에는 이 놈을 물리쳐야 한다. 오른쪽의 길을 이용하면 여기서 나갈 수 있다.



▶어이어이, 사이좋게



▲어이구 미안합니다

이제 히드라 숲에서 나와 해변에서 차원이동을 하고 텔미나에서 배를 타서 키드가 있는 마을로 돌아가자. 그리고 의자에 앉아 있는 의사에게 히드라의 체액을 넘겨주면 의사는 정신을 차리고 서둘러서 해독제를 만드는데 주력하게 된다. 저녁 무렵에서야 키드의 해독에 성공했다는 의사의 말을 들을 수 있고 지금 셀쥬를 부르고 있다고 한다.

키드: *헤헷, 뭐야 너, 잠깐 안본 사이에 괜찮아졌잖아. …선생님에게 말은 들었어. 내가 자고 있는 사이에 여러 가지 일이 있었던 모양이지… 무슨 일이 있었는가 까지는 자세히 물어보지 않겠지만 말이야. 뭐, 너도 겨우 조금은 도움이 되는 정도로 되었다는 건가. …이봐 셀쥬, 내가 칭찬 해주고 있는 거야. 조금만이라도 기뻐하는 게 어때? 흥, 해독약 따위 없어도 나는 괜찮아 질텐데 말야. 체… 네게 하나 빚을 져버렸군.*

키드: *셀쥬… 고마워.*



▲다시 기운을 차린 키드의 모습

나중에 어떻게 히드라를 찾을 수 있었는지 의사에게 설명해주는 일행. 그러나 의사는 쉽게 이해하지 못한다. 그러나 어쨌든 키드의 병을 고쳤다는 것만은 모두 다행이라고 생각했다. 그리고 그날 밤에…

다음날에 다시 여행 준비를 하는 일행. 셀쥬는 다시 사골관에서 보았던 환상들과 야마네코가 했던 말들을 떠올린다. 그리고 원래 세계로 돌아갈 건지, 돌아가지 않을 건지를 결정하게 된다. 일단 원래 세계로 돌아가기로 결정한다(元の世界に歸る).

세상과 떨어져 있는 검사

배를 타면 텔미나에서 내리게 된다. 텔미나에서는 그렌과 어떤 아줌마가 대화를 하고 있는 것을 볼 수 있다. 그리고 그렌에게서 고룡의 성채로 가는 거라면 동쪽 섬에 살고 있는 퇴역 기사를 찾아가 보라고 한다. 그러기 위해서는 배가 필요함을 깨닫는 일행. 다시 선착장에서 콜쳐를 만나러 가면 콜쳐는 배를 빌려주겠지만 조건을 몇 가지 제시한다. 그 조건이란 용의 눈물을 자신에게 줄 것과 일이 끝난 후에 키드가 자신의 아내가 되어주는 것이었다. 키드는 적당히 얼버무려서 곤란한 상황을 겨우 넘기고 배를 빌린다. 아울러서 콜쳐를 동료로 할 수 있다.



▲라디컬 드리머즈?



▶콜쳐는 진심이다!

배를 타고 지도의 동쪽에 있는 은둔자의 작은 집(隱者の小屋)으로 가보자. 그 곳에 들어가보면 츠쿠요미가 나타난다. 츠쿠요미는 원래 이곳에 살고 있는 노인에게 용무가 있었지만 노인이 마침 없었다고 한다. 그리고 야마네코님의 명령이라며 일행에게 싸움을 걸어온다.



◀여기가 목적지

BOSS 츠쿠요미(흑)

츠쿠요미는 전체적으로는 그다지 강하지 않다. 방어력은 높은 편이지만 체력이 그다지 많지 않아서 별 어려움이 없이 깰 수 있다. 특수공격은 월인(月刃)인데 역시 강한 위력은 나타나지 않는다. 또 레이저 같은 마법도 사용해 온다.



▶역시 대시베기가 좋다



▲츠쿠요미의 월인

츠쿠요미는 도망가고 곧이어 한 노인이 나타난다. 그 노인은 웬일인지 원래세계의 셀쥬네 마을에 있는 장노와 똑같은 라디우스이다. 라디우스는 원래 아카시아용기사단 소속 기사였는데 가라이가 죽자 그 아이들을 돌봐주다가 4년 전쯤에 은퇴했다고 한다. 그리고 지금 사골대차가 하는 일을 보고 걱정하는 모습도 보이는데…. 날이 밝으면 다시 배를 타고 지도 중앙에 있는 안개가 많이 있는 곳으로 출발하자.



▲뭐야 우리마을 촌장이잖아

바다의 망령들

안개 속으로 들어가보면 의문의 배를 발견할 수 있다. 그 배의 갑판으로 올라가 보는 일행은 갑자기 선원들에게 포위되어버리고 만다. 잠시 후 이 배의 선장인 팔가가 등장하는데 처음에는 일행을 야마네코의 부하라고 오해하고 있다. 그러나 곧 일행의 설명을 통해서 오해는 풀리고 야마네코에 대한 이야기를 한다. 팔가는 야마네코는 무서운 사나이이며 일행이 그와 싸울 실력이 있는지 궁금해하고 곧 몬스터들을 불러내어 일행을 시험한다. 첫 번째 싸움은 적이 너무 약하니 설명할 것이 없다. 두 번째부터가 좀 어려운데 상대는 랏샤마루란 이상한 새다. 이 새에게서 조심해야 할 공격은 날개로 회오리바람을 일으키는 공격인데 타격을 꽤 입으므로 적절한 회복이 필요하다. 이 새까지 깨면 마지막으로 팔가가 직접 덤비게 된다. 팔가 자신도 어렵지 않다. 그는 검으로 공격하지만 역시 위력이 없으므로 셀쥬의 대시베기 등 화려한 기술들을 먹여주도록 하자. 세 번을 전부 이긴 일행은 팔가들이 꾸민 함정에 걸려 배의 창고에 갇히는 신세가 된다.


▲어기영차



▲오해하고 있는 팔가


▶랏샤마루 등장!


▲과연 이 눈은?

꼼짝없이 갇혀있는 일행. 그런데 갑자기 안개가 더욱 짙어지더니 배 안에는 금새 망령들로 가득 차버리게 된다. 이상한 낌새를 느끼고 있었던 일행에게 갑자기 한 해골이 덤벼든다. 이 해골들은 검을 가지고 꽤 센 기술들을 펼쳐오므로 조심하자. 이것을 물리치고 창고를 나와서 배 안을 둘러보면 배 곳곳서 해적들과 악령이 싸우고 있는 모습을 볼 수 있다. 우선 1층을 뒤진 다음에 2층으로 올라가서 조사해보자. 맨 오른쪽은 열쇠로 잠겨져 있는데 관리자의 말로는 아래층 어딘가에 떨어뜨렸다고 한다. 다시 밑으로 내려가서 오른쪽 방들 중에서 혼자 외롭게 싸우고 있는 사람을 도와주면 열쇠를 건네준다. 문을 열고 진행하면 밖으로도 나갈 수 있는데 여기서 드링크를 팔고있는 녀석에게서 드링크를 사먹으면 독에 걸려버리게 되므로 사먹지 말자. 길을 가다보면 저번에 츠마르를 놓아준 경험이 있다는 것에 한해서 츠마르를 찾아서 동료로 할 수 있다. 갑판에 올라와 보면 팔가가 당하고 있는 것을 목격할 수 있는데 덕분에 보스와의 싸움은 일행이 맡게 된다.



▲츠마르는 여기에 있었다

BOSS

다이보우자(흑)

보스인 다이보우자는 작은 요괴들이 합쳐져서 만들어진 괴물이다. 이 보스는 우선 체력이 강하기 때문에 전투는 좀 길어지게 된다. 공격력은 그렇게 센 편은 아니나 3연발 공격을 할 때에는 약100의 타격도 입힐 수 있으므로 조심. 또 마나피블을 사용해오므로 엘레먼트 공격은 되도록 사용하지 말자. 그밖에 2종류의 가스 공격도 해오므로 참고하자.



▲마나피블을 사용해 온다



▲상태이상 공격

팔가는 고룡의 성채에 가기 위해선 용암으로 깔려있는 곳을 지나야 한다면서 일행에게 수룡의 가호가 필요하다는 정보를 알려준다. 하지만 이 세계에서는 수룡이 살아있는지 어떤지도 모른다는 말도 남기는데…

수룡을 찾아서

우선 이 지도에서 바로 수룡의 섬을 가보면 몇몇 아이템만을 얻을 수 있고 수룡은 보이지 않는다. 어쩔 수 없이 원래 세계로 돌아가서 아르니 마을로 가보자. 마을 입구의 사람한테서 수룡의 섬으로 가려면 낚시하고 있는 노인에게 가보라는 정보를 얻을 수 있다. 그럼 레나가 있었던 곳으로 가서 낚시하고 있는 노인에게 말을 걸어보자. 노인은 100G를 주면 데려다 주겠다고하므로 얼른 100G를 주자. 그러면 수룡의 섬으로 갈 수가 있게 된다. 수룡의 섬은 다른 차원에서 봤던 것과는 달리 물이 넘쳐나고 있다. 입구

부분에서는 연꽃잎 같은 것을 밟고 건너편으로 가거나 보물상자를 얻을 수 있다. 세이브 포인트를 지나 안으로 들어가면 드워프 족들이 쳐들어 와서 요정들이 곤란에 처해있다. 드워프들을 처리하고 가운데에 있는 동굴로 들어가 보자. 드워프의 장과 드워프들이 길을 막으며 일행에게 덤벼온다. 이 들은 저번에 히드라의 늪에서 만났을 때와 별반 차이를 보이지 못하므로 그 때와 비슷한 방법으로 싸우면 된다. 드워프들의 체력이 올라가 있다는 것이 차이점이므로 참고하자.

드워프들을 물리치고 아래로 내려가자. 도중에 폭포 안에도 보물상자가 숨겨져 있다. 물론 그 앞의 적을 물리쳐야 얻을 수 있다. 바닥까지 내려오면 다시 드워프들이 나타나는데 이번에는 탱크를 몰고 온다.



▲이 노인한테 배를 얻어타자



◀다시 나타난 드워프

BOSS

왓초어탱크(왕)

이번 보스는 확실히 주의해야 할 상대이다. 공격력과 방어력이 높기 때문에 꽤 어려운 싸움을 벌이게 될 것이다. 탱크의 공격 중 '엘레먼트 포'라는 것이 있는데 웬만하면 100이상의 타격을 입히기 때문에 순식간에 전투불능이 될 경우도 있으므로 확실히 주의하자. 그리고 이런 때를 준비해 HP는 언제나 넉넉히 유지시켜 놓도록. 그밖에 모두를 때리는 전체 공격도 만만치 않은 위력을 보이니 이것도 주의.



▲마나피블을 사용해 온다



▲똑같은 공격

드워프들은 끝까지 인간을 미워하며 사라져버린다. 오른쪽으로 가서 쓰러져있는 요정을 도와주고 옆의 방으로 들어가자. 곧 무엇인가 부르는 소리가 들려오고 여기서 더 왼쪽으로 가면 수룡을 만날 수 있다. 수룡은 자기는 모든 것을 다 알고 있으며 지금 일행이 무엇을 원하고 있는지도 안다고 한다. 그래서 셀쥬에게 불조차도 얼려버릴 수 있는 얼음의 숨결이란 아이템과 소환마법 G프로그를 건네준다. 밖으로 나와보니 일행들에 대한 요정들의 불만이 가득하다. 인간들 때문에 자신의 친구가 고통을 당했다는 등 요정들의 말이 이어지던 중 갑자기 키드가 쓰러지는데….



▲드워프의 최후



▶얼음의 숨결을 받는다



▲요정들의 불만

그 사이 키티의 꿈 비슷한 동영상이 흐른다. 그리고 밤중에 일어나는 키드. 일어나서 무엇을 꺼내보는 사이 셀쥬도 일어나고 둘은 대화를 시작한다. 키드는 자신에 대해 이야기를 하기 시작한다. 이야기에 의하면 키드는 어렸을 때 부모에게 버려졌으며 어떤 언니(아마도 루카)가 자기를 주워서 길러주었다고 한다. 그 언니는 자신 말고도 여러 명의 고아들을 함께 기르고 있었는데 어느 날 야마네코가 찾아와서 집에 불을 지르고 언니를 잡아갔다고 한다. 그 후로 언니는 돌아오지 않았고 자신은 야마네코를 잡기 위해서라면 어떤 것이라도 할 각오가 되어있다고 말한다. 키드는 다시 한 번 야마네코에 대한 복수심을 불태우고…. 밤은 깊어만 간다.



▲불타는 그림들(크로노…)



▲야마네코의 인상적인 한 컷

이윽고 날이 밝자 다시 길을 떠나는 셀쥬 일행. 수룡의 섬을 떠나서 차원이동을 하여 배를 타고 중앙대륙 동쪽에 있는 사염산으로 가자.

고통의 성채에서

사염산에 들어서면 앞이 용암으로 가로막혀 있다. 용암은 그냥 지나가게 되면 HP가 극심하게 닳게 되므로 바로 앞에서 수룡한테 받은 얼음의 숨결을 쓰자. 그러면 용암이 얼어붙게 되어 안전하게 건널 수 있다. 그러나 얼린 후에는 열지 못하는 보물상자가 나오게 되므로 그것이 문제이다. 일단 얼렸으면 위쪽으로 가자. 사염산도 그렇게 복잡한 구조는 아니므로 길을 잃을 염려는 없을 것이다. 얼마 안 가서 솔톤과 슈갈의 바보 2인조와 만나서 전투를 벌이게 된다. 그러나 이 둘은 전혀 문제가 되지 않으므로 알아서 처리해 주자(트랩 엘레먼트에 대한 설명이 목적인 것 같다). 여기서 두 갈래 길이 나오는데 오

른쪽은 보물상자를 얻을 수 있는 길이고 위쪽은 계속 진행하는 길이다. 위로 쭉 가다보면 사라만다가 있는 방으로 갈 수 있고 갑자기 어린 용이 나와서 싸움을 걸어온다.





▲용암을 얼리자

◀적들의 무지막지 한 공격



▲그래, 잘들 싸워라



▶사라만다

BOSS 염룡(적)

겉모습은 웃기지만 방심은 금물이다. 공수의 밸런스가 좋으며 그 황당한 브레스는 역시 용이라는 것을 깨닫게 해준다. 일단 제일 위험적인 공격이 브레스이므로 미리 속성에 대한 대비를 해두면 좋다. 지금으로서는 청의 엘레먼트인 프리즈를 쓰는 것이 가장 많은 타격을 줄 수 있을 것이다. 그후 몇 번 큰 기술을 넣어주면 곧 이길 수 있다.



▲위력적인 브레스 공격

용까지 물리치고 나가려하는 일행의 앞에 다시 누군가가 나타나는데… 바로 용기사단 4천왕의 3명인 카슈, 조아, 마르체라이다. 이들은 역시 셀쥬들을 막으려하고 다시 전투에 돌입한다.

BOSS 카슈(녹), 조아(황), 마르체라(청)

사천왕 3명이 동시에 공격해 오지만 생각보다는 그리 어렵지 않은 전투. 카슈와 마르체라는 전체공격을 하기도 하지만 위력이 그다지 크지 않으며 조아는 일점집중형의 기술을 쓰지만 역시 위력이 별로이다. 하지만 누구 한 명이 3명의 연속공격을 받거나 하면 위험하니 잘 회복시켜주자. 마르체라는 체력이 떨어질수록 강해져가니 마지막에 물리치도록 하자. 아울러서 첫 목표는 카슈로 하는 것이 수월하게 싸울 수 있을 것이다.



▶카슈의 도끼 날리기!



▲조아의 스핀어택(초진자스핀…)

사천왕은 다시 도망가버리고 일행은 드디어 고룡의 성채의 바로 앞에 가게 된다. 여기서 세이브를 하고 성채로 들어서 보자.

드디어 성채에 도착한 일행. 앞의 석판에는 수정을 조작하라는 식의 글이 써져 있다. 일단 쭉 뛰어가서 건물 안으로 들어가자. 그러면 세이브포인트와 이상한 모습의 바닥이 있고 4방향으로 길이 나있는 곳에 도착하게 된다. 여기서는 우선 4개의 수정이 있는 방으로 가서 봉인을 풀어야 더 진행할 수 있다. 순서는 상관이 없지만 여기서는 먼저 우측 하단의 방으로 들어가 보기로 한다.

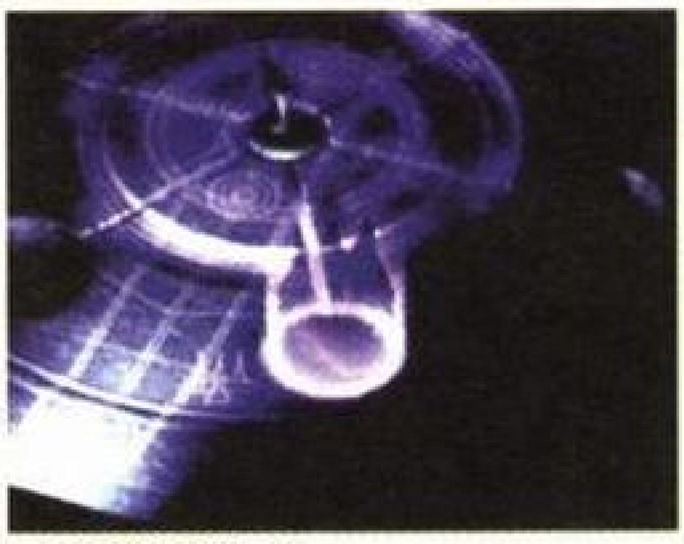


▲이 방이 중심이다

문을 들어가서 쭉 가다보면 용의 석상이 달려있는 발판과 십자모양의 추락지형이 있다. 발판에 올라서서 용의 상을 조사하면 동서남북의 4방향 중 한가지를 선택할 수 있는데 그 후 발판이 돌다가 지정된 장소에서 없어지고 추락하게 되어있다. 여기서 추락하는 곳에 따라서 체력회복, 적이 있는 곳(꽝), 보물상자가 있는 곳, 수정이 있는 곳 중의 한 군데로 떨어지게 된다. 방향은 처음 용의 시선이 향하고 있는 쪽이 북쪽이므로 그 것을 기준으로 미리 떨어져야 할 곳을 계산해 두면 편하다. 그렇게 수정이 있는 곳까지 가서 수정을 조사하면 봉인이 풀리고 바닥에 해당되는 색이 켜진다.



▶용이 보고 있는 쪽이 북쪽



▲봉인 하나 풀리는 중

우측 상단은 간단한 미로로 되어있으므로 스스로 길을 찾기 바란다. 사실 한 번만 다녀도 대강의 길을 파악할 수 있을 정도로 간단하다. 여기서 노란 로봇같은 적은 뛰어난 점프력을 과시하며 아무 곳이나 막 다니니 피하기가 어렵다. 또 적의 공격 중에서 특수기술이 꽤 세므로 체력을 잘 관리하며 다니자. 이 곳의 수정 가까이에는 보스가 있다.

BOSS 드래그나(녹)

한마디로 공격력이 너무 뛰어나다. 몇 방에 빈사상태가 될 가능성이 많으므로 회복에 힘쓰자. 또한 기술도 화려한 것들만 쓰는데 타격도 많이 받고 연속으로 계속 기



▲그냥 몸을 던진다

술이 나오면 FE 때문에 크게 불리해진다. 절대로 속성싸움에서 밀리지 말자.


▲이때쯤 생겼을 샤이닝을 써먹자. 모두 불태웠어, 뭇

보스를 물리치고 수정을 조사하여 봉인을 풀자. 그리고 다시 돌아가자. 이번에는 좌측 상단의 방으로 가보자. 여기에는 보물상자가 굉장히 많이 있고 수상한 아령모양의 발판이 있다. 시험삼아 보물상자를 열어보면 발판의 양쪽 끝에 붙은 가느다란 발판이 그에 따라 움직인다는 것을 알 수 있다. 이 것을 응용하여 전부 3개의 방으로 들어 갈 수 있는데 왼쪽에는 적이 기다리고 있으므로 되도록 들어가지 말자. 오른쪽은 보물상자와 수정이 각각 기다리고 있다. 참고로 파란 불빛의 버튼은 봉인을 풀고 빨리 돌아갈 때에 유용하다(계단의 생성). 이곳의 수정 앞에서도 보스가 있다.

BOSS 거대 네바르(청)

거대한 슬라임이라고 보면 딱 좋다. 물리공격은 잘 듣지 않으니 엘레멘트를 많이 쓰자. 네바네바네바는 아군 전체를 상대로 회피율 저하를 거는 공격이다. 그리고 상대를 자신의 몸 속으로 끌어들여서 피해를 주는 공격도 있는데 이 것에 당한다면 동결의 효과도 나타날 수 있다. 그런 것에 주의를 한다면 어렵지는 않다.


▲네바네바네바


▲어이구 저걸 어째

마지막 남은 우측 하단의 방이 제일 까다로운 곳이기도 하다. 들어가보면 크게 원모양을 이루고 있는 간단한 미로의 지형이 있고 중앙에 발판이 솟아있는 곳에 수정이 있다. 왼쪽에는 또 방이 있는데 석판과 발자국이 있다. 석판에는 용 족의 몸이 머리, 배, 꼬리의 3부로 나뉘어지며 순번이나 조를 섞는 것에 때한 이야기가 있다. 여기서 한 번 각인을 받고 나오면 어딘가에 발판이 하나 생겨나 있을 것이다. 이 발판은 각인을 찍을 때의 파티의 배열 순서에 따라 각각 다르게 나타난다. 그러면 파티가 총 3명이니까 배열 순서의 경우의 수는 총 6(3×2×1)가지이다. 그러므로 발판도 6가지의 배열 순서에 대응되어서 6군데에서 나타나게 된다는 것이다. 파티의 배열 순서를 바꾸는 방법은 셀렉트버튼을 눌러서 선두를 바꾸는 것(A-B-C는 B-C-A가 된다)과 방안의 파란바닥을 밟아서 순서를 섞는 것(A-B-C는 C-B-A가 된다)이 있다. 그런데 6가지의 경우에서 쓸모 없는 경우가 2가지 있으니 배열 순서를 잘 기억해 놓았다가 빼놓자. 나머지 4경우를 조합해 나가다 보면 보물상자를 얻을 수도 있고 스위치를 눌러 길을 만들 수 있다. 그리고 마침내 수정의 정면에 있는 석판같은 스위치를 누르면 수정이 있는 곳이 바닥을 내려와서 갈 수 있게 된다. 봉인을 풀면 끝.


▲화면 위쪽의 파란발판이 순서를 섞는 것


▲여기서 찍어라

4개를 모두 풀면 중앙의 방에서 문이 달린 기둥이 올라온다. 세이브를 하고 문안으로 들어가면 보스가 기다리고 있다.

BOSS 선 페이서

아주 보기싫은 얼굴을 소유하고 있는 태양이다. 방어력이 상당히 좋으므로 HP를 줄이는데 약간 고생하게 된다. 이놈은 표정에 따라서 공격법도 달라지니 알아두자. 특히 키스하는 공격은 역겨움을 넘어선 고통을 준다. 어쨌든 보기가 싫으니 일찍일찍 없애자.


▲제발 저리가…


▲사라져라

앞의 수정을 조사해서 봉인을 풀면 엘리베이터가 가동되기 시작한다. 엘리베이터로는 상, 하로 이동할 수 있으나 밑에는 가보았자 할 일이 없으니 위로 가자. 그러면 프롤로그에서와 똑같은 장소로 오게 된다. 구성도 완전히 같으므로 헤맬 일은 없을 것이다. 단, 수정 앞에서는 보스가 출현한다.

BOSS 카메이(적→흑)

이번 보스는 처음에는 적의 속성을 띠고 있다. 하지만 몇 대를 때리면 모습이 바뀌고 흑의 속성으로 전환된다. 그 후에 진짜로 공격해온


▶보스의 등장


▲변신하는 중

다. 혹의 마법들을 간간이 쓰다가 체력이 얼마만큼 없어졌을 때 데빌썬더란 공격을 해오는데 전체에게 약100전후의 타격을 주므로 맞고나서 바로 회복해 줄 것. 다행히 체력은 보통수준이다.



▲제일 센 공격

이제 가운데의 장치를 이용하여 워프하자. 문으로 들어서기 전에 다시 한번 불길한 내용의 동영상이 흐른다. 안으로 들어가면 사골대좌와 야마네코가 기다리고 있다. 사골대좌는 자신의 계획에 방해된다며 일행에게 공격을 시작한다.



▲덤벼오는 사골대좌

BOSS

사골대좌(황)

사골대좌는 별다른 마법은 사용하지 않는다. 그대신 검을 사용한 공격과 기술을 위주로 해오는데 세긴 센 편이다. 그러나 스피드가 좋지 않은 편이라서 사골대좌가 공격해 오는 회수는 그리 많지는 않다. 사골대좌의 기술인 중력참은 개인에게, 진공참은 전체에게 해당되는 기술이므로 맞고 체력이 위험해지면 바로 회복을 하자. 여유있게 깰 가능성이 많은 전투이다.



▶나는 할아범!



◀가르는 할아범!

사골대좌는 자신의 진짜 실력을 보여 주겠다고 말한다. 그러는 사이에 갑자기 야마네코가 사골대좌를 뒤에서 찌른다. 야마네코는 사골대좌에게 더 이상 볼일이 없다고 하며 이곳을 무덤으로 삼아 편히 잠들라고 한다. 그리고 곧 일행에게도 덤벼든다.

BOSS

야마네코(흑)

이번에는 진짜 야마네코와의 대결이다. 그러나 지금까지 기다리게 한 것치고는 기대에 못 미치는 실력을 보여준다. 녀석의 기술은 한 명에게 보통의 타격을 입히는 그다지 세지 않은 공격이다. 이 외에도 라이트닝 같은 마법을 사용해 오는데 역시 기대 이하. 셀쥬의 사이닝 등으로 어서 끝내버리자.



▲야마네코의 기술. 대시베기와 비슷

야마네코는 그래도 입은 살아서 아직 제대로 상대하지 않았다고 변명한다. 그리고 갑자기 이상한 말을 하기 시작한다.

야마네코: *셀쥬여, 생각해 본 적은 있는가? 너는 누구냐?*

웅크려드는 셀쥬

키드: *셀쥬?*

야마네코: *네가 이별에서 태어나서 지금까지 살아 온 것에는 과연 무슨 의미가 있을까? 10년 전 어떤 날에 시간의 경계는 풀리고 나의 일부는 아마도 죽었을 것인데…*



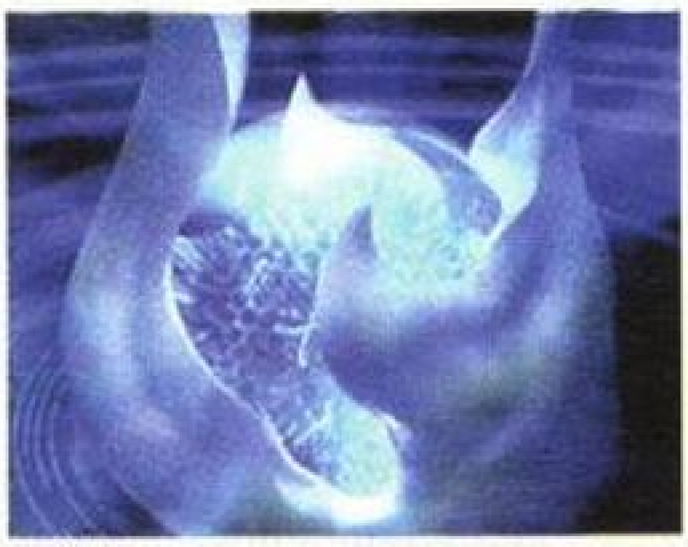
▲중간에 떠오르는 야수

야마네코: *셀쥬여, 넌 날 쓰러뜨릴 수 없어…. 왜라고 한다면 나를 부정하는 것은 지금의 자신을 사라지게 하는 것이 되고 마니까.*

키드: *셀쥬! 넘어가지마! 이 녀석이 말하는 건 모두 거짓말이야!*

야마네코: *훗… 그건 어떨지. 카드에는 앞면과 뒷면이 있지. 삶과 죽음… 사랑과 증오… 모든 것은 똑같은 거다.*

키드: *뭐라고? 알 수 없는 말 좀 하지마!*



▲빛나는 용의 눈물



▶그곳에는 셀쥬가 야마네코로…



▲괴로워하는 셀쥬



◀더욱 갑자기 이런 표정은 뭐냐

갑자기 상황은 이상하게 돌아가기 시작한다. 셀쥬는 키드에게 야마네코를 쓰러뜨릴 것을 재촉한다. 반대로 야마네코는 뭔가 멍한 상태이고…(셀쥬의 대사가 찍힌다는 것부터가 이상한 점이다). 곧 야마네코의 시점으로 1대3의 전투가 시작되고 야마네코는 쓰러진다. 그리고 셀쥬는 머뭇거리는 키드에게 나이프까지 쥐어주려고 한다. 그러나 곧 키드는 셀쥬가 한 번도 듣지못한 루카의 이름을 알고 있다는 점에서 의심을 하게 된다.



▲루카를 어떻게 알고 있을까?


▲찔리고 마는 키드


▲놀라는 야마네코. 역시 이 녀석이 셀쥬인 것이다

셀쥬와 야마네코의 몸이 뒤바뀌었다는 사실이 곧 드러나고 진짜 야마네코는 주위를 모두 부수어 버린 다음에 진짜 셀쥬를 이상한 차원으로 떨어뜨린다.


▲갑자기 떠오르는 키드의 얼굴

새로운 시작

정신이 든 셀쥬(야마네코의 모습이나 계속 셀쥬라고 하겠음). 셀쥬는 그만 차원의 틈새로 빠져버린 것이다. 왼쪽으로 가보면 어떤 집이 있고 그 안에 세이브포인트도 있으나 아직 들어갈 수가 없다. 집을 타고 위로 올라가서 오른쪽을 보면 과일이 매달려 있는 나뭇가지가 있다. 여기에 올라서게 되면 열매가 하나 땅에 떨어지고 순간 집에서 누가 나와서 열매를 주우러 간다. 이때 빈집털이를 하듯이 문으로 들어가서 주인을 기다리자. 주인의 이름은 스프리건이며 아마 이곳에서 오래 살아온 듯 싶다. 셀쥬는 이곳에서 벗어나기를 원하며 스프리건은 일단 그를 돕기로 하고 동료가 되어준다. 세이브를 하고 나와서 맨 위로 올라가자. 도중에 돌을 굴려서 보물상자를 뒤져서 리바이브를 얻을 수 있다.



▲시간의 틈새에 사는 스프리건

맨 위의 건물에 들어가면 츠쿠요미가 나타나 셀쥬는 더 이상 셀쥬로 살아갈 수 없으며 야마네코가 된 것이라고 새겨주려 한다. 하지만 셀쥬는 인정하려 하지 않자(계속 첫 번째 선택) 츠쿠요미는 여기를 벗어나면 생각해 보겠다며 사라진다. 스프리건은 여기서 길을 잃으면 영원히 현실로 돌아갈 수 없다고 겁을 주는데…. 일단 많은 문과 어디가 어디로 통하는 건지 알 수 없게 만드는 이동은 큰 부담이 된다. 필자의 경우는 셀쥬의 모습으로 이동해 가는 환영을 졸졸 뒤따르다보니 나올 수가 있었다. 그 곳을 벗어나면 마지못해 츠쿠요미가 동료로 되어주므로 큰 도움이 된다. 이 곳에서는 밑으로 진행하다 보면 탈출할 수 있다. 그만큼 간단한 구조라는 것이다(이 게임의 던전들은 그다지 어렵지가 않다). 중간에 열차 선로 바꿀 때 사용하는 듯한 스위치로 길을 조작할 수 있다. 츠쿠요미가 들어온 이상 적들은 문제가 되지 않는다.



▲드디어 츠쿠요미가 동료로

일행은 갑자기 히드라의 늪으로 나오게 된다. 이 곳이 그쪽과 연결되는 곳이었던 것이다. 그렇다면 이제 서둘러서 오파사의 해변으로 가서 차원이동을 시험해 보자. 그러면 이동에 실패할 것이다. …그렇다면 이제 정보수집밖에 수단이 없다. 우선 아르니 마을로 가서 셀쥬의 어머니를 만나보자.



▲히드라의 늪과 이어졌던 것이다


▲차원 이동을 할 수 없는데…

셀쥬는 어머니를 만나서 얘기해보지만 야마네코의 모습으로는 힘든 상황일 뿐이다. 그때 촌장 라디우스가 등장해서 야마네코모습의 셀쥬를 보더니 싸움을 건다.

> **BOSS**
> **라디우스(백)**
> 라디우스는 싸우기에 어렵지도 쉽지도 않은 그냥 보통의 상대이다. 연속공격을 하지만 위협적이지는 않으므로 천천히 싸워나가자.

라디우스를 이기면 진짜 야마네코가 아니라는 것을 느낀 라디우스가 셀쥬를 인정하기 시작하고 동료가 되어준다.

현자를 찾아서

계곡을 지나서 텔미르에 가보자. 텔미르에서 둘러다니다 보면 잣파와 반그리프를 동료로 맞이할 수 있다(잣파에게선 어디서나 물건을 살 수 있게 해주는 아이템을 얻는다). 또한 항구 근처의 병사에게서 사골관으로 가보라는 전언을 듣는다. 그럼 사골관으로 발길을 옮기자. 음, 그리고 마을에서의 정비를 빼놓지 말아야 할 것이다. 사골관으로 가보면 군대의 습격으로 건물이 박살나있다. 여기서는 지하실에서 이시트란 사람을 찾아서 동료로 만들어 놓자. 그와는 얼어붙은 불꽃의 이야기를 하면서 일행은 의문의



▲폐허가 되어있는 사골관

바다 '사해'를 목표로 삼고 실마리를 찾기 위해 마브레란 마을로 가기로 한다. 이시트는 텔미나에 배를 준비해 놓았다고 하니 다시 텔미나로 가서 배를 타자.

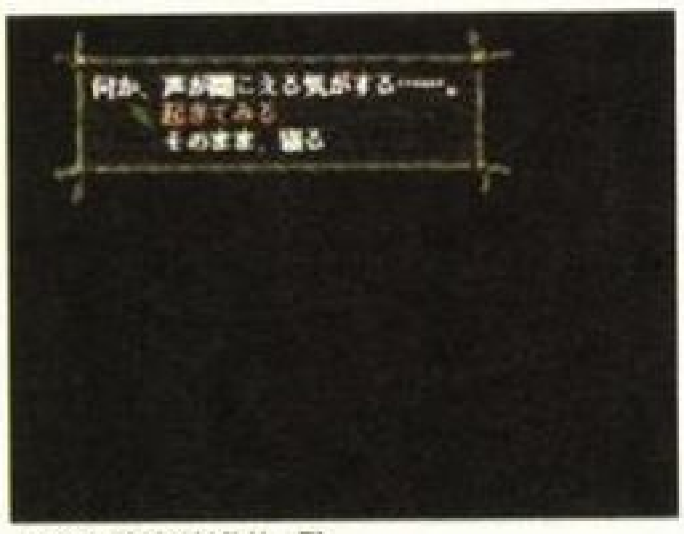


▲배를 준비에 놓겠다고 한다

배를 탔으면 지도 남서쪽에 있는 마브레 마을로 가서 토마14세(トマ14世)에게 말을 걸도록. 그러면 젤베스(ゼルベス)에 있는 현자를 찾아가면 신의 정원으로 갈 수 이는 방법을 알 수 있을 거라는 정보를 얻을 수 있다. 또 이동을 해야하는 일행들. 가기 전에 입구 앞의 집에서 잠을 자보자. 그럼 이상한 소리를 듣게 되고 다음날에 인어 이레네스가 젤베스로 같이 가자고 하는 이벤트가 일어난다. 일단은 그렇게 하기로 하자.



▲마브레



▲위의 것이 일어나는 것

해상환락가 젤베스는 은둔자의 작은 집이 있는 섬 부근에 있다(배). 그곳에 도착하면 우선 현자를 찾아보자. 현자는 배 안의 우측 부근의 방에서 만날 수 있으나 비겁하게도 일반인이 출입하지 못하게 되어있는 그랜드슬램(グランドスラム)이 열리는 경기장으로 가버린다. 그랜드슬램에 참가하기 위해서는 선장인 팔가의 허락이 있어야 한다는데…. 이제 선장실에 가서 팔가를 만나보면 자신과 카지노에서 승부를 겨뤄서 이기면 허락해주겠다고 한다. 카지노 장은 선장실 아래에 있으니 어서 가보자. 팔가는 일행을 기다리고 있었다. 자, 그럼 경기의 시작이다. 룰은 간단한 서든데스제이다. 관을 돌려서 먼저 화살이 S극에 멈추는 사람이 지는 경기이다. 하지만 몇 번을 해 보아도 팔가에게 지기만 할 뿐 도저히 이길 수가 없을 것이다. 승부가 끝난 직후에 1층 여관에 가보면 여관 주인이 부랴부랴 다락에서 내려와서 다락으로 올라가려는 고양이를 괜히 꾸짖는 걸 볼 수 있다. 이에 일행은 여관의 위가 바로 카지노라는 점에서 의심을 품기 시작한다. 그럼 여관의 다락으로 잠입할 방법을 찾아야 하는데…. 이미 가 보았다면 알겠지만 이 배의 주점에서는 스네프(スネフ)란 사람이 마술쇼를 하고 있다. 이 마술쇼에서 자원을 하여 무대로 나가면 일행은 고양이로 변한다. 네레프와 타협을 해서 같이 팔가의 더러운 속임수를 간파하기로 한다. 그럼 고양이 상태로 여관에 가보면 주인이 없을 것이다. 카운터 밑의 구멍을 통해서 계단을 올라 다락으로 가보자. 그러면 속임수의 현장을 직접 목격할 수 있다. 여관 주인이 잠들면 아까 조



고양이로 변하자



▲핸들을 빼가자



▲불타라 그랜드슬램!

작하던 장치를 조사해보자. 그러면 중요한 부품인 핸들(ハンドル)을 입수할 수 있다. 이제 네레프에게로 가서 원래상태로 돌아온 뒤 당당하게 팔가와 다시 승부를 겨루자. 그러면 보기좋게 당하는 팔가를 볼 수 있다. 이로써 허락을 받은 일행은 그랜드슬램 경기장에 갈 수 있다.

우선 그랜드슬램 경기를 한 번 즐겨보자. 이것은 드퀘시리즈의 몬스터대전과 아주 비슷한 형식으로서 한판마다 새로운 몬스터를 골라서(3인 1조) 다른 사람의 몬스터와 대전시키는 것이다. 어쨌든 즐기고 올라와 보면 현자 노인이 움직이고 있을 것이다. 이 현자의 뒤를 계속 밟자. 그러면 현자는 드디어 일행에게 말을 걸어준다. 일행이 사해에 들어가고 싶다고 하자 현자는 놀라워한다. 그리고 얼마만큼의 실력이 있는지 시험해보기 위해 싸우게된다(왜 이렇게 자격시험이 많은 건지).



▲위의 것을 골라서 싸우자

BOSS

현자(백)

현자는 엘레먼트 공격을 주로 사용해오는데 위력들이 장난이 아니게 세다. 속성을 공격하기 쉽게 바꾸어 놓은 다음에 그에 어울리는 엘레먼트 공격을 해오므로 굉장한 타격을 입을 것이다. 회복은 꼭 잊지말자.

현자를 이기면 신의 정원으로 들어갈 때 필요한 아이템인 '현자의 시오마네키(賢者のシオマネキ)'를 준다. 이때 스랏슈가 현자를 만나러 온다. 스랏슈는 마브레의 노래와 관



▲스랏슈는 현자를 찾아오고

POWER 공략왕! PlayStation

련해 현자에게 도움을 청하고 도중에 팔가가 자신의 아버지라는 사실을 알게 된다. 아직은 이 배에서 할 일이 남아있기 때문에 떠나지 말자.

콘서트를 성사시켜라

스랏슈의 배로 가면 마래브에서의 콘서트를 하기 위해서는 아버지인 팔가를 설득해서 배를 움직일 수가 있어야 한다고 한다. 이때 예전의 그 인어 이레네스가 정식으로 동료로 들어온다. 모두들 팔가를 설득시킬 수 있는 사람을 물색해 보지만 그리 쉽게 떠오르지 않는데…. 이에 파티 중에 팔가(해적)를 넣어서 스랏슈에게 말을 걸면 팔가가 자신의 일은 자신이 맡는다는 식으로 설득에 나서게 된다. 이제 선장실의 팔가에게로 가보면 팔가끼리 말다툼을 하는 상황이 벌어진다. 해적 팔가는 속이 좁아져버린 자신을 보며 안타까워지고 이에 참을 수 없어 강제로 배를 이동시킨다. 배는 마래브를 향하게되고 곧 스랏슈의 콘서트가 열린다. 이것을 계기로 조금씩 움직이기 시작하는 팔가. 무사히 성공적으로 진행되어 가는 콘서트. 그 마지막 순서는 마래브의 망령들을 없애는 것이다. 이것은 셀쥬들의 몫이다. 이때 팔가의 필살기인 '천하무적참(天下無敵斬)'을 얻는다. 마래브로 들어가면 이제서야 망령들과 싸울 수가 있다. 마을의 구석구석 존재하는 망령들을 착실히 없애나가자. 이 곳의 망령들은 격투기에 능한 모습을 보여준다. 특히 특수기술인 연속차기에는 주의하자. 일행의 성장이 어느 정도 이루어졌다면 그리 어렵지 않을 것이다(당연한가?). 마지막 망령을 없


▲연속차기에 주의하자

애면 용의 울음소리가 들릴 것이다(이 것이 나중에 흑룡과의 싸움에 중요하다). 후에 마래브는 아주 활기찬 마을로 거듭나게된다.

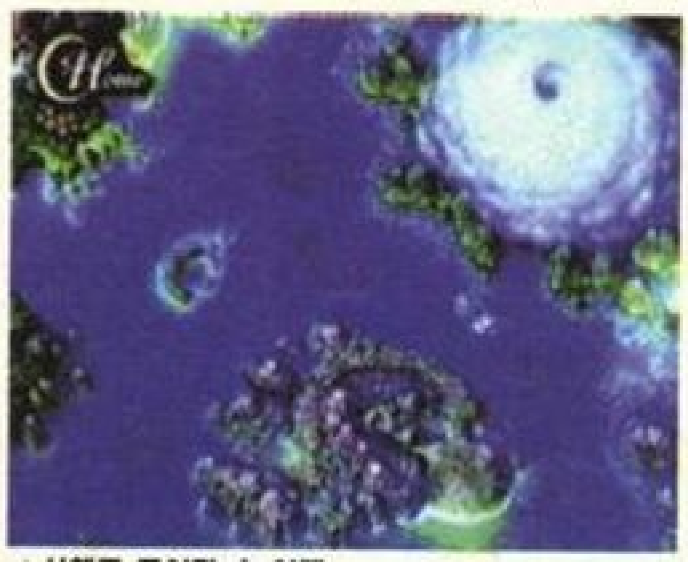
마검 그랑드리온

이제 신의 정원(神の庭)의 앞에 가서 현자에게 받은 물건을 써보면 들어 갈 수 있게 된다. 죽음의 문(死の門)에 들어 선 일행. 그러나 앞으로 조금 진행하다가 난관에 부딪히게 된다. 바로 마검 그랑드리온이 꼼짝도 않고 길을 막고 있었다. 라디우스는 이 그랑드리온을 치우려면 그에 반대되는 성검이 필요하다고 말해준다. 그리고 망자의 섬에 성검의 실마리가 있다고 한다. 하지만 아직 망자의 섬(亡者の島)으로 가지 말고 은둔자의 작은 집에 들려서 '가라이의 유품'이라는 것을 가지고 오자. 망자의 섬은 지도 서쪽에 있다. 들어가서 빙 돌아서 왼쪽으로 가면 입구를 막고 있는 몬스터와 만난다. 그것을 물리치고 안으로 들어가면 큰 뼈가 보이고 화면 상단에는 거울 같은 것이 3개 보일 것이다. 여기서는 다른 길은 제쳐두고 뼈속으로 난 길로 들어가서 진행하다 보면 어느새 화면 좌측부분으로 올라가 있을 것이다. 여기의 거울 앞에서 가라이의 유품을 사용하면 그 면을 통과할 수 있다. 여기서는 한 비석을 볼 수 있고 라디우스는 예전의 자신의 실수를 떠올린다. 그때 갑자기 가라이의 환영이 나타나 싸우게 된다.



▲콘서트는 성공적으로 열리고


▲천하무적참 습득


▲사해로 들어갈 수 있게



▲마검 그랑드리온


▲라디우스는 그랑드리온에 넘어가서 가라이를 베고 만다

BOSS

가라이(백)

가라이는 보통공격이 강하다. 그러므로 자주 회복을 시켜주어야 한다. 그러나 정작 기술들은 보통의 위력을 지니고 있기 때문에 그 쪽에는 크게 염려될 것이 없다. 체력은 많은 편이다.


▲가라이의 삼연베기


▲윌 브레이크

가라이를 물리치면 성검 이루랜저를 얻을 수 있다. 그럼 다시 죽음의 문으로 돌아가자.

밝혀지는 비밀들

그랑드리온이 있는 곳에서 이루랜저를 쓰면 그랑드리온은 없어져 버리고 안으로 들어갈 수 있다. 들어간 그 곳은 파도도 멈춘 신비한 곳이었다. 이제 이곳을 뒤져보자. 여기서는 중앙의 건물로 가기 위해서 몇 군데의 폐허를 지나야 한다. 첫 번째는 고가도로 폐허(ハイウェイ廢墟)로서 안에는 망가진 버스

들이 나부라져 있고 도로도 여러군데 끊겨 있는 말 그대로 폐허의 모습을 보여 주고 있다. 길은 이 게임답게 어렵지 않으므로 무난하게 통과 가능하다. 단, 아이템을 얻으려면 열심히 돌아다녀야 한다. 가는 중에 길목을 지키고 있는 몬스터가 있는데 보통의 몬스터보다 약간 더 강하므로 주의하자.


▲엉망으로 되어있는 곳

두 번째로 들어서게 되는 폐허에서는 전작의 분위기를 물씬 풍기는 배경들이 많이 있다. 특히 왼쪽건물의 안에서 볼 수 있는 컴퓨터에서는 전작의 마지막 보스인 라보스에 관한 데이터를 확인할 수 있다. 여기도 지나면 드디어 중앙에 있는 멸망의 탑(滅亡の塔)으로 들어갈 수 있다. 이 곳은 잔해물에 의해 길을 알아보기가 좀 까다로우므로 자세히 살펴서 길을 찾자. 중간에 스테이션패스가 필요한 곳이 있는데 이 곳에 관련된 내용들은 이벤트 아이템의 소개표를 참조하시길. 여기서 조심해야 될 적이 있는데 인형같이 생긴 적이 바로 그렇다. 이 녀석들은 전투시작 때 자신의 특기에 대해 소개를 시작하고 그 특기들을 연속으로 퍼붓는다. 잘못하면 동료 한 명쯤은 골로 갈 수가 있으니 웬만하면 이런 적들은 피해서 가 주길 바란다. 중간에 워프존도 있는데 여기까지 오면 거의 다 온 것이다. 세이브포인트를 지나 안으로 계속 진행하면 어디서 많이 본 배경에서 어디서 자주 본 녀석들이 일행에게 불만을 토한다. 어떻게 자기네들이 구해놓은 세상인데 이렇게 망쳐놓을 수가 있냐고…(흠, 미덥지 않군). 그리고 곧 이어서 셀쥬의 아버지와 같이 실종되었던 레나의 아버지 미겔(ミゲル)이 등장한다. 그리고 10년 전에 셀쥬의 아버지와 같이 무슨 일이 있었는지를 말해주는데…. 미겔은 굳이 세사의 운명과 역사에 거스르지 말고 같이 여기서 편안한 삶을 살아가자고 유혹(…)해 온다. 여기서 그럴 건지, 안 그럴 건지 선택을 할 수 있지만 미겔과 싸우게 된다는 결과는 같다(그런다고 해도 동료의 만류가 있다).



▲라보스에 관한 레포트


▲어디서 많이 본 곳인데


◀셀쥬의 아버지인 와즈키

BOSS

미겔(백)

지금까지의 보스들 중에서 가장 초라하게 생겼고 또한 가장 악질적인 강함을 가지고 있는 미겔. 아무리 지금까지 편하게 진행을 해왔다고 여기서는 고생할 수밖에 없을 것이다. 센스티브+성룡검의 공격을 특히 주의하자(200이 그냥 깎인다). 또 코메트, 홀리 등의 무지막지한 마법들은 정말 보기가 싫어지게 만든다. 열혈과 근성으로 미겔을 이겨내는 수밖에 없다. 아니면 마나피불도 약간은 도움이 된다.


▲대단한 검이다


▲음, 시원한 빛줄기이다


▲딱 잘라서 거절하자

전투 후 미겔은 일행들에게 희망을 맡기며 어서 이곳을 나가라고 한다. 곳 바다는 갈라지고 건물로 불꽃들이 모여든다. 일행은 천룡의 도움으로 간신히 탈출에 성공한다.


▲갈라지는 바다


▲불꽃들이 모여들고


▲일행을 구해준 천룡

리델을 구출하라!

다시 다른 차원으로 가게 된 셀쥬일행. 이동 후에 곧바로 한 아이를 구해주는데 셀쥬라는 나쁜 자가 섬사람들을 모두 죽이려하고 있다는 소문을 들을 수 있다. 언제나처럼 정보수집을 위해 아르니 마을로 들어가 보자. 그런데 왜인지 사람이 한 명도 보이지 않는다. 마을 왼쪽으로 가서 길을 막고 있는

사람에게 말을 걸면 모두 피난 중이라고 한다. 그 이유는 셀쥬라는 못된 놈이 세계를 뒤엎으려고 반란을 일으켰다는 것이다. 그럼 다음엔 텔미나로 가보자. 마을 안에 있는 BAR에 가보면 전에 못 들어갔던 문으로 들어 갈 있으므로 들어가 보자. 그 안에는 카슈와 조아가 있다. 사천왕들은 후에 고룡의 성채로 가서 사골대좌를 구출했다고 한다. 그리고 이들은 지금 사골관이 적군에게 점령되어있는 상태이고 그 안에 아직 리델이 붙잡혀 있다는 사실을 알려준다. 그리고 리델을 구출하기 위한 작전을 짜게된다. 그런 후 한 명은 여기서 남게하고 한 명은 같이 사골관으로 잠입하기로 한다. 조아와 카슈 중 취향에 따라 고르도록. 어차피 나중에 다 동료가 될 녀석들이다. 또한 여기서 '용의 눈물 파편'을 얻을 수 있다.



▲파편을 건네주는 카슈



▲추궁당하고 있는 리델

자 그럼 사골관으로 들어가보면 리델이 지하실에 감금되어 있다는 사실을 알게된다. 당연히 지하실은 그냥 들어 갈 수가 없으므로 다른 방법을 찾아야 한다. 일단 탑에 있는 예언자 노인을 찾아보는 일행. 예언자 노인에게서 들을 수 있는 중요한 정보는 1층의 객실에 있는 이시트라면 일행을 도와줄 것이라는 정보다. 곧 바로 이시트를 찾아가면 예언자가 말한대로 일행에게 협조적인 태도를 보인다. 그러면서 지하수로에 들어갈 수 있는 열쇠를 건네주면서 나중에 1층 홀에서 보자고 한다. 이 열쇠로 바로 근처 바닥에 있는 철창을 열고 지하수로로 잠입하자. 처음에는 물을 건널 수 없고 휩쓸려서 떠내려가게 된다. 떨어졌으면 지하수로를 벗어나지 말고 뒤지다 보면 밀 수 있는 드럼통을 발견할 수 있다. 이 드럼통을 두 개 밀면 끊겨져 있던 곳을 건널 수 있게 된다. 그 곳을 지나서 있는 계단으로 올라가면 밸브장치가 있는 곳에 도달할 수 있다. 밸브를 잠그면 화면 밑부분에서 흐르던 물살이 약해진다. 그렇게 되면 지하수로에서 나와서 처음에 들어갔던 곳으로 가서 다시 들어가자. 아까 물살이 약해진 곳을 건너고 가다보면 또 하나의 밸브를 발견할 수 있다(좀 돌아가야 한다). 이 밸브를 조작하면 오른쪽으로 새로운 길이 열리게된다. 그 곳을 통과하려하면 큰 바퀴벌레가 습격해온다. 바퀴벌레를 물리친 후 올라갈 수 있는 곳을 전부 뒤져보면 팔가를 발견할 수 있고 리델이 있는 방을 찾아낼 수 있다. 그런데 상황이 좋지 않다. 예전에 그 순하디 순한 요리사가 흉폭하게 변해서 리델을 위협하고 있는 것이다. 어서 리델을 구해내자.


◀ 거대한 바퀴벌레

▼리델의 위기이다



BOSS

지옥의 요리사(적)

음, 아까 바퀴벌레보다도 쉽게 싸울 수 있을 듯. 별반 특징이 없는 그저 그런 보스임.

리델을 찾아냈으니 이제 남은 것은 사골관에서 탈출하는 일이다. 정문은 이미 막혀버렸기 때문에 위로 올라갈 수밖에 없는 일행. 도중에 갸다란이란 사나이와 싸우게 된다.



▶갸다란이란 사나이

BOSS

가다란(흑)

이 녀석은 직접공격에 능한 녀석이다. 또 연속으로 통상기를 사용해오기 때문에 더더욱 골치가 아프다. 한술 더 떠서 '인피니티'란 기술을 쓴 이후에는 한번에 5~6회 정도씩 매섭게 공격을 해온다. 그러므로 이쪽에서 물리공격력을 낮추는 마법을 갖추고 있다면 그나마 도움이 된다. 나중에 알겠지만 HP가 꽤 많은 녀석이기 때문에 좀 긴 전투가 될 것이다.

겁을 먹은 한 병사가 오른쪽의 경비로봇을 불러내고 일행은 그것과 다시 붙게 된다.


▲아디오스는 폭주한다

BOSS

아디오스(황)

주의할 기술은 히트엣지란 것으로 양검에 기를 모아서 마구 휘두르는 기술이다. 200을 훨씬 넘기는 타격을 주므로 남은 체력에 신경쓰자. 이 녀석과는 도서관에서 한번 더 마주치게 된다.


▲소울엣지가 아니야


▶갸다란이 도와준다


▲지글링 리시

PlayStation

POWER 공략왕!

결국 도서관의 유리창을 부수고 탈출하는 일행. 용의 사육장에서 용을 이용한 탈주를 감행한다. 그리고 갸다란을 동료로 할 수 있다. 그 후 배를 타고 은둔자의 작은 집으로 향하게 된다. 도착한 후 리델을 동료로 맞이할 수 있다. 이 리델은 나중에 중요한 이벤트에 참가하게 되므로 지금부터 데리고 다니면서 확실히 키워두는 것이 좋을 것이다. 그렇지 않아도 리델은 회복 면에서 보면 좋기 때문에 쓸모없는 동료는 아니라는 것을 위안으로 삼자. 그 후 여기서 하루 잔다고 하면 도중에 다크셀쥬와 키드가 습격해온다. 키드는 야마네코가 된 셀쥬를 보고 원수를 갚으려 벼르고 있다. 하지만 왠인지 야마네코에게 조종받고 있다는 느낌이 강하게 든다. 어쨌든 상대가 키드이므로 어찔 줄 몰라하는 일행 앞에 팔가와 그의 애조(愛鳥)인 랏샤마루가 날아들어 도와준다. 다행히 그 자리를 피하는 셀쥬들. 하지만 다크셀쥬는 별로 아쉬운 기색을 보이지는 않는데… 탈출 후 셀쥬는 잠시 키드와의 추억을 되새겨 본다. 잠시 후 모인 일행들. 사골대좌, 팔가, 마르체라, 조아가 동료가 되어준다.



▲키드는 어떻게 된 것일까?


▲팔가의 도움

용들의 기원

배를 타고 신의 문(神の門)으로 가면 앞은 막혀 있어서 더 이상 앞으로 진행할 수 없다. 츠쿠요미의 말에 의하면 6용의 가호가 필요하다는 것과 셀쥬가 원래 모습으로 되돌아오기 위해서 용의 눈물을 얻어야 된다고 한다. 또한 츠쿠요미는 자신과 세계 중 어느 것을 선택하겠냐고 물어오는데, 여기선 츠쿠요미를 선택해보았다. 츠쿠요미는 거짓말이라도 기쁘다고 하고…. 화면이 바뀌어서 셀쥬를 비롯한 파티들은 배를 타고 떠나고, 츠쿠요미는 이들을 지켜보다가 자신이 왜 이런 일까지 하는지에 대한 푸념만을 남기며 사라진다(파티에서 빠짐).

이제 용의 기원을 얻기 위한 용신들과의 전투가 시작된다. 천룡을 제외한 나머지 다섯용은 순서에 관계없이 깨도 상관이 없으니 편한 대로 깨면 좋다. 여기서는 먼저 제일 간단한 수룡부터 찾아가 보았다.


▲떠나가는 츠쿠요미

수룡은 전에도 한 번 갔으니 쉽게 찾아갈 수 있을 것이다. 다시 한번 강조하지만 원래 세계의 수룡의 섬에 있는 동굴 안에 있다. 무언가 바라는 것이 있느냐고 물어오는 수룡에 대해 그렇다고 하면 전투가 벌어진다.

BOSS

수룡(청)

역시 용답게 화려하고 강한 공격을 펼쳐온다. 사용하는 엘레먼트도 고위급이 많아서 어려운 상대임에는 틀림없다. 하지만 앞으로 싸워야 할 용들 중에는 더 센 것들도 있으므로 맛보기라는 느낌을 가지고 상대해 주자.


▲수룡의 공격들

수룡을 이기면 수룡의 기원을 받아낼 수 있다.

토룡도 원래 세계의 북쪽에 있는 토룡의 섬에 있다. 섬으로 들어가보면 이곳을 탐사하는 조사대원들이 몇 명 있다. 위험하다는 경고를 무시하고 사막의 한가운데로 걸어가면 갑자기 땅 속으로 빨려 들어가 버리고 지하의 숨겨진 공간을 발견하게 된다. 그러나 밑으로 내려와보면 어떤 것으로 막혀있어서 더 이상 깊이 진행할 수가 없다. 지상으로 나가려면 모래가 규칙적으로 뿜어져 나오는 지형을 이용하면 튕겨져서 지상으로 내보내어진다. 그리고 바로 옆에 있는 조사대원에게 말을 걸면 곧 지하에 대한 본격적인 탐사를 실시하겠으니 조금 기다려 달라고 한다. 뭐 기다린 셈치고 한 번 맵으로 나갔다가 다시 들어가서 말을 걸자. 그러면 이미 탐사가 진행 중이라고 한다(빠르기도 하다). 다시 지하로 들어가면 막혀있던 곳이 시원스럽게 뚫려있다. 그 옆에 있는 조사대원에게 말을 걸면 폭탄을 사용해서 몬스터를 날려버린 것이라고 알려주며 일행에게도 폭탄을 나눠준다. 더 안으로 들어가면 중앙에 모래가 뿜어져 나오는 구멍이 3개있고 그렇지 않은 구멍이 1개 있다. 또한 아까 길을 막고 있었던 몬스터가 딱 3마리 있다. 여기는 일단 주위를 둘러싸고 있는 구멍 3개를 막아야지 지나갈 수 있고 그러기 위해서 몬스터를 이용해야한다. 우선 맨 좌측의



▲그냥 폭탄을 장착해 놓자

BOSS

토룡(황)

토룡은 체력이 아주 많고 직접공격이 강하다. 한 번 공격을 시작하면 200가까이의 타격도 줄 수 있으므로 조심. 엘레먼트는 그리 많이 쓰지는 않는다.


▲토룡의 전체공격

몬스터는 절벽 끝에 가까이 있을 때 싸워서 이긴 다음 아래로 밀어내면 된다. 그리고 하단의 몬스터도 같은 방식으로 밀어내면 된다. 우측에 있는 것은 그냥 밀어내는 것이 아니고 폭탄을 사용해서 튕겨 보내야 한다. 그러면 3개의 구멍이 막히고 조용했던 구멍에서 갑자기 모래가 뿜어져 나온다. 그 것을 이용하여 더 진행하면 토룡을 만난다. 토룡도 수룡 때와 마찬가지 대답을 하면 싸울 수 있다. 토룡을 이기고 토룡의 기원을 받는다.

염룡은 다른 차원의 세계의 사염산에서 만날 수 있다. 사염산에 들어가서 처음엔 위로 가다가 두 번째에서 오른쪽 길로 빠지면 미끄럼 지형을 만날 수 있다(용암을 얼렸을 경우). 여기서 바로 아래로 미끄러진 후 바로 보이는 길로 들어가서 쭉 가다보면 예전의 그 사라만다가 있는 곳이 나온다. 거기서 알짱거리고 있는 용이 바로 염룡이다. 그 염룡과 싸우면 된다.

BOSS 염룡(적)

초반에는 저번에 싸웠을 때와 거의 비슷하게 공격을 해오므로 여유있게 싸울 수 있다. 하지만 어느 정도 타격을 입히면 갑자기 염룡이 본모습을 드러내어 공격해오는데 이 때야말로 지옥의 시작이다. 공격력이 대폭 올라가는 것은 물론이고 엄청난 적(赤) 엘레먼트를 사용해 온다. 브레스도 엄청나게 파워업되어서 한 방 맞으면 빈사 지경에 이를 지경이다. 이 엄청난 용을 이기려면 마나피블 등으로 엘레먼트에 의한 피해를 줄인 다음에 직접공격으로 승부하는 방법이 좋다. 거기다가 공격속성에 청을 포함시키면 더 많은 타격을 줄 수 있다. 체력도 많은 편이라서 장기전이 예상된다.


▲본 모습을 드러내는 적룡


▲D&D를 연상시키게 한다

겨우 염룡을 이겨내면 적룡의 기원과 함께 소환 엘레먼트인 사라만다를 얻을 수 있다.

녹룡은 있는 곳을 쉽게 알 수가 없는데, 일단 원래 세계의 히드라의 늪으로 가본다. 여기서는 세계의 배꼽(世界のへそ)에 관한 이야기를 들을 수 있다. 여기서 왼쪽으로 가서 전에 피파족을 만났던 곳으로 올라 가다보면 다시 피파족을 만나게 된다. 이를 물리치면 세계의 배꼽에 관한 정보 및 환상의 과실(幻想の果實)을 얻을 수 있다. 환상의 과실은 전에 싸웠던 거대 곤충 로자리를 다룰 때 사용되는 것으로서 한 번 이용하면 없어진다. 오른쪽으로 가면 또 다른 피파족이 서있는 곳이 있는데 그 곳에서 피리를 불러 로자리를 불러내면 세계의 배꼽으로 갈 수 있다. 세계의 배꼽에 도착하면 리아(リーア)라는 여자애를 만날 수 있고 잠시 동료가 되어 준다. 이제 숲을 뒤져보자. 이 곳은 순환이 되는 던전이라서 한쪽으로 계속 가다보면 다시 시작부분으로 돌아올 수 있다. 일단 여기서는 왼쪽으로 진행을 시작했다. 여기서는 높은 곳에 있는 보물상자를 건드리면 위에서 새가 덮쳐오는 경우가 있다. 또한 이 게임의


▲여기서 불러낸다

BOSS 녹룡(녹)

녹룡은 상태이상 공격을 메인으로 싸운다. 그러므로 상태치료의 엘레먼트를 많이 준비해 가던지 아니면 그냥 무시하고 싸워도 큰 위험은 생기지 않는다. 그러나 FE가 녹으로 통일 되어버리면 곤란해지므로 그것만은 방해하자.


▲상태이상을 조심

전통대로 길이 어렵지 않으므로 별 문제없이 한 바퀴를 돌 수 있다. 시작부분으로 돌아오면 공룡과 괴조가 함께 공격을 걸어온다. 전투 후 갑자기 리아가 어디론가 가버리고 일행은 뒤를 따라가다가 녹룡을 보게 되고 전투에 임한다.

녹룡을 쓰러뜨린 일행. 녹룡의 기원을 받고 리아가 정식으로 동료로 된다. 다시 히드라의 늪으로 돌아가려면 시작 지점에서 피리를 부르면 된다.

흑룡은 다른 차원의 세계에서 마레브 마을로 가서 조사하면 발견할 수 있다. 이 용은 원래세계의 마레브 마을에서 일어나는 악령퇴치 사건을 해결하지 않으면 잠에서 깨어나지 않아 싸울 수가 없다. 그러므로 그 사건을 미리 해결해 두면 좋다.

BOSS 흑룡(흑)

흑룡은 다양한 종류의 흑 엘레먼트를 사용해온다. 흑 속성에는 위험한 것이 많으므로 조심하자. 또 흑룡은 백 엘레먼트 공격을 받으면 안티화이트로 반격해온다. 역시 마나피블을 유용하게 쓰고 직접공격 위주로 가면 쉽게 싸울 수 있다.




▲흑룡의 공격

흑룡까지 물리쳐버린 일행. 이제 남은 것은 천룡뿐이다.

천룡은 다른 차원의 세계의 천룡의 섬에서 셀쥬 일행을 기다리고 있다. 다섯 용을 물리치고 오면 이제서야 전투를 할 수 있다.

BOSS 천룡(백)

역시 마지막에 물리칠 수 있는 용인만큼 제일 세다. 공격, 방어, 마법 전부 좋은 능력을 지니고 있으므로 한 순간의 실수가 큰 피해로 이어질 확률이 높다. 녀석은 어느 정도 HP가 줄어들면 한 번 회복을 한다. 그리고 자신의 마법공격력을 높인 뒤 울트라노바나 홀리 브레스 등의 사기성 기술을 쓰므로 한시도 마음을 놓아서는 안된다. 또한 직접공격도 굉장히 세기 때문에 마나피블을 쓰고 직접공격만을 한다고 해도 피해가 많이 날 것이다. 절대로 전투 중에 HP를 반 이하로 떨어뜨려 놓지 말자.


◀홀리 브레스


▼울트 라노바

백룡을 쓰러뜨림으로써 용의 기원 6개를 다 모은 셀쥬 일행. 우선 다른 차원의 갈도브에서 무녀가 있는 곳으로 가서 지금 갖고 있는 용의 눈물을 무녀에게 보여주자. 그러면 인증서 비슷한 것을 준다. 그리고 원래 세계의 갈도브로 가서 무녀가 사는 곳으로 가자. 문앞의 남자에게 인증을 보여준 후 무녀(스티나)에게 가면 또 하나의 용의 눈물을 줌과 동시에 동료가 되어준다. 그리고 고룡의 성채로 가자고 하므로 서둘러서 떠나자.

원래 모습으로…

사염산을 지나서 온 원래 세계의 고룡의 성채는 아직 건재하다. 그리고 구조 또한 예전의 고룡의 성채와 완전히 같다. 다만 수정을 지키는 보스가 없다는 것과 적이 다르다는 것만이 틀린 점이다. 기억을 되살려서 4개의 방에 있는 수정을 찾아 봉인을 풀자. 물론 보물상자는 되도록 전부 얻고 가도록 하자. 좋은 마법 엘레멘트가 많이 있다. 봉인을 풀고 내려오는 원 기둥 안에 있는 것은 그 징그러웠던 해가 아니고 다름 아닌 다크셀쥬, 즉 야마네코이다. 다크셀쥬는 일행의 가는 길을 당연히 방해하려 나서는데…


▲다크셀쥬가 기다리고 있다

BOSS 다크셀쥬(흑)

이 녀석은 겉만 셀쥬이지 사용하는 기술은 모두 야마네코의 것이다. 무기도 야마네코 때의 낫을 사용하는데 위력은 보통정도이다. 주의 할 것은 엘레멘트 공격인데 지금쯤이면 플레이어들도 익혔을 강력한 레벨7의 기술 '다크이터널'을 사용해 온다. 이 공격을 아무런 대책없이 맞는다면 전멸을 면하기가 어렵다. 그러니 꼭 마나피블을 사용해 두도록. 우리편도 엘레먼트 공격이 힘들게 되지만 버티려면 그 정도 손해는 감수해야 한다. 지금 셀쥬는 야마네코의 몸이므로 같은 속성인 다크셀쥬에게 많은 피해를 입히지 못한다. 그러니 속성 부여를 해주는 것도 좋은 방법이겠다.


▲다크이터널은 초강력

다크셀쥬를 쫓아버리고 최상층으로 올라가는 셀쥬일행. 다시 문을 열고 들어간 그 곳에서 셀쥬는 드디어 원래 몸을 되찾게 되고, 셀쥬의 몸이었을 때의 동료들까지 다시 들어온다.


◀▼원래 모습으로 돌아가는 셀쥬



그 후, 다른 차원에 있는 용신의 폭포(중앙 대륙에 있는 폭포, 숨겨져 있음)로 가서 두개의 용의 눈물의 파편을 올려놓으면 반응이 있을 듯이 보이지만 결국 아무 일도 일어나지 않는데… 스티나는 이 현상을 보고 6용외에도 숨겨진 7번째용이 존재한다는 것을 깨닫게 된다. 7번째의 용을 찾으러 원래 세계의 신의 해수로 가는 일행. 그 곳에서 빛나는 곳으로 들어가자마자 디스크1장은 끝나게 된다(와, 길었다…).

디스크 2

시간요새 크로노 폴리스

일행은 그 빛을 통해 다른 차원의 신의 정원 안으로 오게 된다. 그 곳에는 중앙에 삼각기둥모양의 물기둥이 솟아있고 주위에 과거, 현재, 미래라는 이름이 찍히는 세 개의 섬이 있다. 과거와 현재로 먼저 가보면 무언가가 날아가는 것을 볼 수 있다. 마지막으로 미래의 섬으로 가보면 앞의 두 경우와는 달리 무엇인가가 일행을 공격해온다

BOSS 비터 #3(청)

비터는 눈에 띄는 공격은 해오지 않는다. 데미지를 입어갈수록 3개의 기능이 차례대로 멈춰져간다. 셀쥬의 기본 공격만으로도 큰 데미지를 입힐 수 있으니 꾸준히 때리자.

보스를 없애면 갑자기 중앙에서 미래유적이 나타난다. 그 미래유적의 이름은 '시간요새 크로노폴리스'. 안으로 들어가보면 전에 미겔씨가 설명했을 때 나온 그곳과 모습이 비슷하다. 조금 앞으로 진행해보면 검은 그림자들의 대화를 들을 수가 있는데 당 시 이 곳에서 어떤 실험이 행해졌다는 것을 알 수 있다. 내부로 좀 더 진행하려 하면 경비용 로봇 같은 것이 나와서 길을 막고 공격해온다. 이 로봇은 특수 공격이 아주 강하므로 마나피블 등으로 타격을 줄이자. 그리고 직접공격위주로 전투를 풀어나가자.


▲위력적인 바즈카

로봇을 물리치고 안으로 진행해보자. 중간에 물로 막혀있어서 통과할 수 없는 부분이 있다. 여기서 왼쪽부분에 있는 컴퓨터를 조사하면 미니 로봇을 조작할 수가 있다. 이것으로는 물 속으로 나있는 길을 지나가게 할 수 있다. 단, 길이 아닌 곳으로 가면 추락해버리니 물살의 흐름에 주의하여 조심하게 이동시키자. 물 건너편에는 오른쪽부분에 발판을 만드는 스위치가 있다. 이 스위치는 이쪽 편의 오른쪽에도 있으므로 둘 다 눌러서 길을 만들자. 그리고 건너가면 끝이다. 다음에는 중앙에 엘리베이터가 있는 곳으로 오게 되는데 왼쪽은 도크이며 세이브포인트가 있다. 오른쪽은 계단으로 이어져 있으며 중간에 막혀있기 때문에 엘리베이터까지 이용해야 완벽하게 다닐 수 있다. 2층에는 수수께끼의 방이 있는데 관 같은 물건과 암호를 필요로 하는 곳이 있다. 그 암호는 방에 들어 올 때 열리는 라커와 관련되어 있다. 5개의 각 라커마다 닫혀있는 경우를 0, 열려있는 경우를 1에 대응시켜서 5자리의 2진법수로 나타낸다. 그런 다음 10진법수로 바꾸면 그것이 암호가 된다. 3층에는 컴퓨터실과 뇌가 진열되어 있는 방이 있다. 4층에서는 우선 오른쪽 방에만 갈 수 있는데 이야기를 들어보면 회의를 하는데 주임이 필요해서 주임을 기다리고 있다는 것을 알 수 있다. 주임의 위치는 계단에 있는 그림자에게서 듣는 말에 의하여 도크라는 것을 알 게 된다. 당장 도크로 내려가서 주임 그림자에게 말을 걸면 회의시간이라고 4층으로 사라진다. 4층에 올라가 보면 이번에는 왼쪽 방에만 갈 수 있다. 그 방에서 지하 1층으로 가는 데 필요한 카드 키를 입수할 수 있다. 그것을 가지고 엘리베이터를 타서 지하 1층으로 내려가자. 그 곳은 경비로봇이 있지만 형편없는 수준이니 무시하고 문을 통과하



◀주임은 여기에 있다



▲얼어붙은 불꽃

면 다크셀쥬가 나타나서 본래모습인 페이트(フェイト)로 변하여 공격해온다.

BOSS

페이트(흑)

페이트는 전투 중에 5에서부터 카운트다운을 한다. 그리고 0이 되면 무지막지한 공격인 다크 에너지(전체 공격)를 해온다 또한 열선(熱線)공격에도 조심하자. 한 명에게 막대한 데미지를 입힌다.



▲다크 에너지는 맞아보면 안다

페이트를 물리치면 갑자기 키드가 이상해진다. 츠쿠요미가 나타나서 막으려 하지만 무리였다. 용들이 몰려오고 이윽고 하나가 되어서 공격을 해온다. 그리고 천룡의 섬이 있던 장소에 별의 탑이라는 곳이 생겨난다. 그 후, 용의 폭포에 가서 용의 눈물의 파편들을 올려놓으면 7번째 속성의 엘레먼트인 크로노 크로스를 얻을 수 있다.



▲입안에 뭔가가 있는데…

시간을 먹는 자

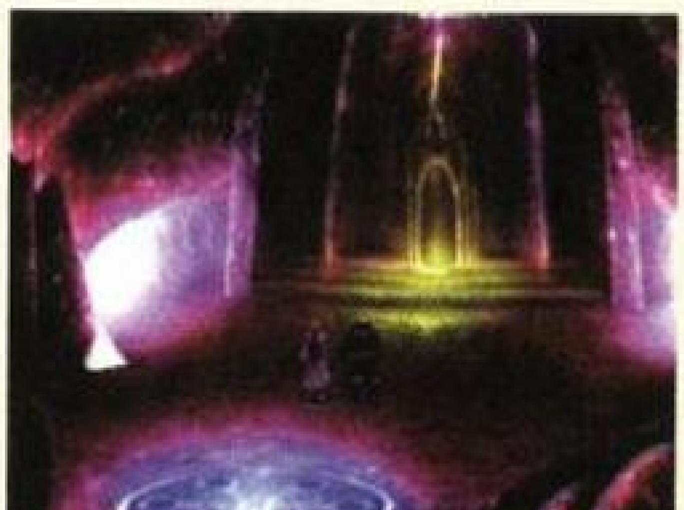
별의 탑에는 일반 도구로는 갈 수 없다. 이 때 별의 아이라는 동료가 꼭 필요하다. 별의 아이를 얻으려면 우선 원래 세계의 바다에 있는 해월해(海月海)라는 곳에 가야 한다. 그리고 그 곳 중앙으로 가면 바다 속으로 들어갈 수 있다. 바다 속으로 들어가서 중앙으로 깊숙이 들어가게 되면 한 보물상자에서 별의 조각(星のかけら)을 발견할 수 있다. 이것을 가지고 천룡의 섬으로 가서 계단을 올라가면 거대한 별의 아이와 만나서 싸울 수 있다. 이긴 후, 작아진 별의 아이를 잡으면 동료가 된다. 이 아이를 데리고 다른 차원에 있는 해월해에 가서 똑같이 바다 속을 뒤져본다(빛이 나면서부터). 그러면 UFO를 볼 수 있는데 들어가기 위해서는 앞의 별난 몬스터를 처치해야한다. 이 몬스터는 화염계의 공격밖에 타격을 입힐 수 없다. UFO의 안으로 들어가면 별의 아이가 반중력장치의 부분만을 떼어내어서 보트에 달아버린다. 그리고 곧 별의 탑으로 진입한다.



▲별의 탑으로 가자

별의 탑에 막 들어서면 세이브포인트가 있고 보트 쪽으로 가면 다시 돌아갈 수도 있다. 내부로 들어가보면 어떤 알 같은 것이 길을 가로막고 있다. 이것과 싸워서 이겨야지 진행이 가능하다. 앞으로 이런 것이 5개 더 나오므로 중간중간 잘 대처하자. 특히 그것의 색깔은 속성을 의미하므로 쉽게 약점을 공략할 수도 있다. 여기의 길은 그나마 복잡한 편이라고 할 수 있지만 전체적인 루트는 내려갔다가 올라오는 모양과 비슷하다. 적들 중에 부유하며 다니는 적들과 만나면 양옆에 동그란 것을 달고 나오는 경우가 있다. 사실 그 조그마한 것들이 더 무서운 공격(빔 10연발)을 펼치므로 그 것들을 먼저 없애자. 그 외에는 강한 적이 없다.

어느 정도 올라오다 보면 바깥으로 나오게 되는데 앞에 문이 있고 양옆에서 빛이 비춰지고 있다. 우선은 양옆의 빛을 없애러 좌우로 다녀오자. 왼쪽에는 백의 속성을 가진 적이 지키고 있고 오른쪽에는 흑의 속성을 가진 적이 지키고 있다. 이 적들을 물리치고 빛을 없애면 중앙에 있던 문으로 들어갈 수 있고 마지막으로 청 속성의 적과 싸운다. 이 적만 물리치면 워프존이 생기며 드디어 얼어붙은 불꽃을 볼 수 있다. 그 불꽃이 갑자기 이상한 변화를 나타낸다. 그런 중 뒤에서 합체된 용이 날아온다. 그리고 잠시 후, 이 용과 전투에 들어간다.



▲거의 다 왔다

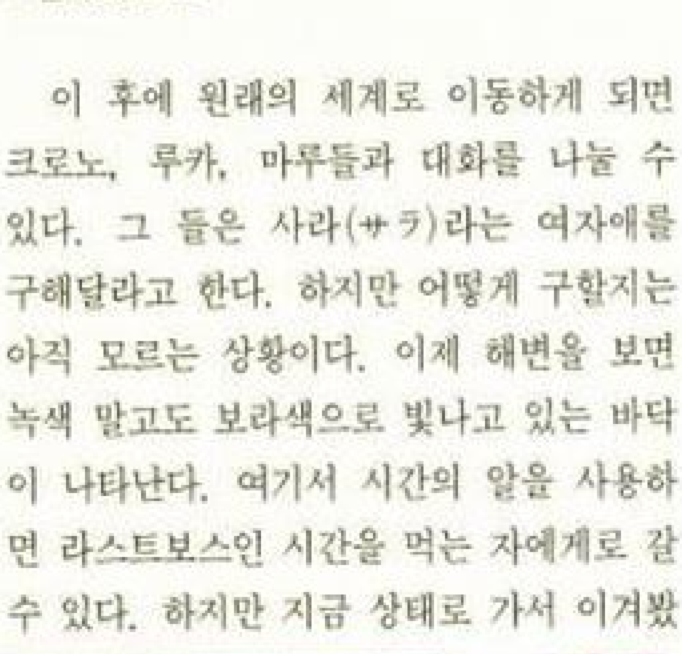
BOSS 시간을 먹는 자(?)

6마리의 용이 합체되어서인지 시간을 먹는 자는 6개의 속성을 전부 드러낸다. 일정한 타격을 입을 수록 공간을 이동하여 속성을 바꾸는데 그 동안에도 아군에게 약간의 타격을 입히는 치밀함을 보인다. 처음에는 백의 속성을 가지고 있는데 별다른 공격은 하지 않는다. 그 다음부터 황→적→녹→수→흑→백의 순서대로 다시 돌아온다. 여기까지 왔으니 특히 강조할 것은 없지만 마법공격에 의한 타격이 너무 크다고 생각되면 꼭 마나피블을 쓰도록. 그리고 여기서는 직접공격으로 보스를 때리는 것이 더 효과적이다.

시간을 먹는 자는 어디론가 날아가 버리며 별의 탑은 무너질 듯이 흔들린다. 예언자는 저 시간을 먹는 자의 정체가 바로 라보스의 진화된 모습이라고 한다. 그리고 시간의 알을 얻을 수 있다. 셀쥬일행은 탈출하기 시작하고 탑은 아예 휘청거린다. 그러나 그 탑은 무너지는 것이 아니었다. 진짜 모습을 드러내고 있는 것이었다. 바다에 떠 있게된 별의 탑. 다시 그 곳을 가야한다는 말인데…


▲진짜모습으로…

이 후에 원래의 세계로 이동하게 되면 크로노, 루카, 마루들과 대화를 나눌 수 있다. 그 들은 사라(サラ)라는 여자애를 구해달라고 한다. 하지만 어떻게 구할지는 아직 모르는 상황이다. 이제 해변을 보면 녹색 말고도 보라색으로 빛나고 있는 바다가 나타난다. 여기서 시간의 알을 사용하면 라스트보스인 시간을 먹는 자에게로 갈 수 있다. 하지만 지금 상태로 가서 이겨봤자 제대로 된 엔딩은 볼 수 없다. 그냥 보컬곡과 스텝롤만 달랑인 베드엔딩만이 기다린다.



▲이 곳이 바로 마지막으로 가는 곳

노멀엔딩을 보기 위한 루트를 소개한다.

「리델을 데리고 원래 세계의 중앙대륙 서쪽에 있는 섬 중, 연기가 나는 곳으로 배를 타고 간다→숲 속을 조사하면 집이 나온다→다리오와 대면→사골관으로(전에 못 뚫었던 트랩은 병사가 막고 있던 기둥을 조사해 뚫자)가서 도서관 반대편의 탑으로→카슈를 데리고 망자의 섬으로→펜던트를 얻고 리델과 함께 다리오에게→다리오와 승부(마나피블을 최대한 이용해서 직접공격으로 승부를 내자)→그랑드리온이 변하여 된 그랜드림을 습득→가지고 은둔자의 작은 집으로 가서 키드의 꿈속으로(꿈속에서 나오는 패스코드는 L1, △, L2, △)→꿈속을 클리어 한 후 키드를 깨워서 동료로. 이 이벤트들을 겪고 라스트보스를 깨면 노멀엔딩이 나온다.

해피엔딩

이 게임의 진정한 엔딩을 보려면 크로노 크로스를 사용하여 보스를 물리쳐야 한다. 그것도 다른 엘레먼트와의 순번이 맞아야 한다. 엘레먼트를 「황→적→녹→청→흑→백→크로노 크로스」의 순서대로 사용하면 사라를 구하고 해피엔딩을 볼 수 있다. 그러나 보스의 엘레먼트까지 포함되므로 맞추기에는 상당한 노력이 필요하다.

강하게 스타트모드 또는 컨티뉴

게임클리어 데이터를 로드하면 강한 상태로 뉴게임 또는 컨티뉴를 할 수 있다. '강하게~'로 할 경우 '시험작 시간전환기', '대신 해주기 부적(代身わりの護符)'를 가지고 있으며, 뉴게임일 경우에는 '시간의 알', 컨티뉴일 경우에는 돈, 아이템, 엘레먼트 등이 2배가되는 서비스가 추가된다.

차원의 틈새

지도 한가운데에 있는 섬은 배를 타고 갈 수 있게 되어있다. 그 곳으로 들어가면 지금까지 싸우지 않고 지나쳐 왔던 몬스터들과 싸울 수 있다. 안쪽의 문은 강하게~시리즈로 게임을 할 경우 들어갈 수 있다. 그 곳에는 비네거, 소이소, 마요네가 다시 나오기 때문에 전투할 수 있다.

토룽의 섬에서(원래 세계)

별의 탑을 깬 후 원래 세계의 토룽의 섬으로 가보면 징질그스(ジンジルグス)를 만날 수 있다. 이놈이 내는 문제의 답은 「백→황→적→녹→청→흑의 순으로 공격」이다. 하지만 상품은 없다. 그 대신 싸워서 이긴 후에 얻는 아이템(태양의 안경)이 좋다. 싸울 때는 트랩 엘레먼트가 아주 유용하게 쓰인다는 것을 참고.

프리즘계열의 무기를 만들자

① 마스터 해머: 아마네코에서 셀쥬로 돌아오고 난 후 원래 세계의 마브레로 가자. 거기서 10,000G에 마스터 해머를 파는 사람이 있다. 그 것을 사고 잣파를 파티에 포함시켜서 다른 차원의 잣파에게 갖다주면 프리즘계열의 무기를 만들 수 있다.

② 구하기 까다로운 무지개색 조개껍데기

• 다른 차원의 아르니 마을

식당의 웨이트리스에게 하얀 시집(白い詩集)을 보여줌(하얀 시집은 원래 세계의 동일 인물에게서 얻음)

• 사골관 방패4개 있는 방

숨은 통로를 찾은 후 병사가 있던 기둥을 조사해서 스위치를 한번 더 누른 후(트랩제거) 보물상자를 얻음

• 다른 차원 아르니 마을

엘레먼트 가게의 선반을 조사(몸이 바뀐 후)

• 다른 차원 텔미나 마을

몸을 되찾은 후 만두가게에서 만두를 먹음(단, 이전에 만두가격을 500정도로 설정)

• 다른 차원 사골관 연구실

키드가 다시 동료로 들어온 후 키드를 데리고 루치아나와 만남

• 루카의 집에 화재가 났을 때

숨어있는 아이들을 도움

미니게임의 상품들

1 용 먹여주기	
10회	니 뱃
20회	브론즈 헬멧
30회	브론즈 메일
40회	리커버
100회	아이언 베스트
2 카지노	
랭크4(500P이상)	뼈
랭크3(1000P이상)	강철
랭크2(5000P이상)	미스릴 은
랭크1(10000P이상)	무지개색의 조개껍데기(2번째 이후는 데나드로 석)
3 그랜드슬램	
1회전 승리	스테미너 링
2회전 승리	레지스트 링
3회전 승리	꿈꾸는 두건

PLAYSTATION

●장르:RPG ●제작사:스퀘어 ●발매일:11월 2일 ●발매가:4,800엔

스퀘어가 돌아왔다. 그러나 달라진 건…, 젠장!!!

크로노 트리거







그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★

SFC시절 모든 게이머들의 주목을 받으며 많은 감탄, 많은 아쉬움의 방아쇠를 동시에 당긴 「크로노 트리거」. 말 그대로 '역시 스퀘어다!'라고 해도 과언이 아닐 만큼 명작으로 평가받았던 그 '크로노'가 드디어 플스로 이식되었다. 물론 단순한 이식이… 지만 원화의 토리야마 아키라가 직접 감수한 오리지널 무비는 그 수준이 정말 대단하다. 그러나 그냥 보여주는 것은 아니다. 인내심의 끝이 어디인지 확인시켜주는 로딩이 우리를 시험에 들게 하고 있다. 자! 다시 한번 시간여행을 떠나보도록 하자.

공략 … 떠돌이



게임의 시작

멋진 오프닝과 함께 시작하는 크로노 트리거. 물론 SFC판과 동일한 시계추가 흔들리는 장면 역시 존재한다. 이제 게임을 시작하도록 하자. 물론 SFC판의 엔딩을 봤던 사람이라면 알겠지만 그때와 마찬가지로 게임을 한번 클리어하고 나면 '강한 컨티뉴'가 나타난다. 그러나 유일하게 추가된 부분이 있는데 그것은 바로 '오마케 모드'. 이것은 게임에서 얻어지는 무비나 엔딩들을 이곳에 모아 놓을 수 있다.

메뉴의 사용법



크로노 트리거의 독특한 시스템에 대해서 살펴보도록 하자.

스테이터스 & 장비

가장 기본이 되는 커맨드로서 이것을 이용해서 캐릭터들의 장비를 설정해주어야 한다. 물론 레벨에 관련된 모든 정보도 이곳에서 볼 수 있다. 캐릭터들이 사용하게되는 장비의 종류는 무기, 투구, 갑옷, 액세서리로 나뉘어져 있다. 무기의 경우 캐릭터마다 한정되어 있는 것들이 존재한다. 특히 카에루의 '그랑드리온'같은 무기들은 이벤트를 통해서 업그레이드도 가능하다. 그러나 이런 특정 무기들은 특정 캐릭터 이외에는 장비 자체가 불가능해 진다라는 것을 꼭 염두해 두어야한다. 액세서리의 경우는 캐릭터의 능력치를 특별하게 올려주거나 조절해주는 아이템들을 장비하는 것이다. 특히 게임중반 이후에 입수할 수 있는 '골드 피어스'의 경우는 MP소모량이 1/4로 줄어드는 환상적인 아이템이다. 그리고 스테이터스 중에서 ★★로 표시되는 것은 그것이 99를 의미하는 것이 아니고 그 능력치의 최고치를 의미하는 것이다. 하지만 별로 표시되는 것은 말 그대로 최고이므로 그다지 신경쓰지 않아도 상관없는 부분이다.

소지품

FF시리즈와 거의 같은 방식을 사용하고 있는 이 소지품 시스템은 주의할 점이 배틀에서 아이템을 사용하게 되면 평소에 정리되어 있던 그대로 나온다는 것이다. 그래서 평소에 정리하지 않고 장비들과 함께 섞여있다면 전투 중에 꽤나 곤란할 것이다. 평소에 잘 정리해놓도록 하자.

기술 & 마법

기술과 마법은 따로 분리되어 정리되어 있는 것이 아니라 이 스테이터스에 모두 정리되어 있다. 물론 다른 캐릭터들과의 연계기 역시 이곳에서 한눈으로 알아볼 수 있다. 1인기는 캐릭터가 기본적으로 쓸 수 있는 기술과 마법에 대해서 설명이 되어 있으며 2, 3인기에 대해서는 대응캐릭터나 조건 등이 자세히 설명되어 있다. 크로노의 경우는 기술치가 따로 존재해서 레벨에 무관하게 기술과 마법이 생기는데 필요한 기술치의 잔여량은 이 화면 안에서 확인이 가능하다.

컨피그

스퀘어의 RPG대대로 전해져 내려오는 컨피그 시스템은 FF시리즈와 마찬가지로 플레이어가 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 자신이 좋아하는 방식으로 설정을 할 수 있게 해주는 시스템이다. 특히 전투 시 가장 중요하다고 할 수 있는 전투 스타일 설정을 이곳에서 할 수 있기 때문에 한번이라도 컨피그에 들려 이 설정을 액티브 배틀로 바꿔주도록 하자. 싫은 사람은 안바꿔도 상관없다.

대열

그다지 중요하다고 할 수 없는 부분이기는 하지만 크로노를 살려내는 이벤트 이후에는 크로노 역시 대열이동이 가능해지므로 잘 생각해서 배치를 한다면 전투 시 조금 더 효율적인 전투를 가능하게 해주는 부분이다.

세이브

플스로 이식된 여느 스퀘어 게임들과 마찬가지로 준비되어 있다. 물론 세이브가 가능한 곳은 반짝이는 세이브 포인트와 필드맵으로 한정되어 있으며 이 이외에서는 세이브가 불가능하다. 한가지 서비스. SFC판과 마찬가지로 패드리셋이 가능하다.



캐릭터 소개

이 게임의 주인공이 되는 크로노와 그에게 도움을 주는 동료들에 대해서 살펴보도록 하자.

별의 운명을 맡은 자
크로노



이 게임의 주인공이면서 리더. 평범하게 살아가던 도중 친구인 루카의 실수로 엄청난 여행을 시작하게되는 소년. 무기는 도(刀)를 사용하며 강력한 공격력을 자랑한다. 연계기의 경우에는 크로노를 주축으로 하는 기술이 많으므로 반드시 키워야하는 캐릭터.

불쌍한 용자
카에루



친구인 사이레스와 함께 마왕에게 도전하려다 친구를 잃고 개구리가 되어버린 비운의 사나이(카에루는 일어로 개구리이다!! …다 알고 있었나?). 카에루는 최강의 검인 그랑드리온을 사용하며 마알과 마찬가지로 물(水)속성의 마법을 사용한다. 초·중반에는 크로노와 함께 짭짤한 공격력을 가진 연계기, 엑스베기를 사용할 수 있으며 마왕과의 교전 직전에 '용자의 뱃지'와 그랑드리온을 얻으면 그 공격력이 크로노를 압도한다

슬픔을 품에 안은 사나이
마왕



크로노 트리거에서 가장 마지막에 들어오는 동료인 마왕. 게임 중반에 플레이어를 괴롭히던 녀석이 황당하게도 동료로 들어온다. 사실 마왕의 정체는 사라의 동생인 재키. 자신의 어머니인 질(바하가 아냐!! 버파는 더더욱 아냐!!)의 횡포로 결국 중세의 마왕이 되고 만다. 마왕은 방어력이 조금 떨어지지만 상당히 높은 공격력으로 커버할 수 있다. 아쉬운 점은 에이라와 마찬가지로 MP소모량이 지나치게 많다는 것.

천방지축 공주님
마알



마알은 가르디아 왕국의 공주님이지만 답답한 궁중생활에 회의(?)를 느끼고 자유분방하게 돌아다니다 크로노와 만나게된다. 마알 역시 크로노와 마찬가지로 루카의 실수덕분에 이 모험에 참여하게 된다. 공격력이 상당히 떨어지는 활을 무기로 사용한다. 그러나 치료계의 마법과 물(水)속성의 마법을 능수능란히 구사하여 게임에서 중요한 역할을 맡고 있다.

버려진, 하지만 멋진 로봇
로보



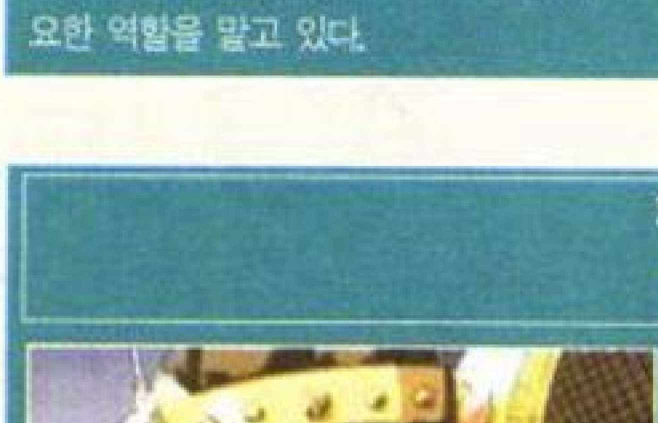
현대시대부터 약 1300년 후의 미래. 이곳에서 버려진 로봇인 '로보'는 크로노 일행과 운명적인 만남을 갖는다. 인간에게 복종하지만 인간보다 훨씬 따뜻한 마음을 가지고 있다. 로보는 기계로 만든 팔을 무기로 장비하며 마법은 가지고 있진 않지만 마법과 같은 속성을 지닌 기술들을 가지고 있다. 특히 2인 연계기에서는 아군전체를 치료하는 능력을 사용할 수도 있다.

힘센 남자를 좋아하는 원시아가씨
에이라

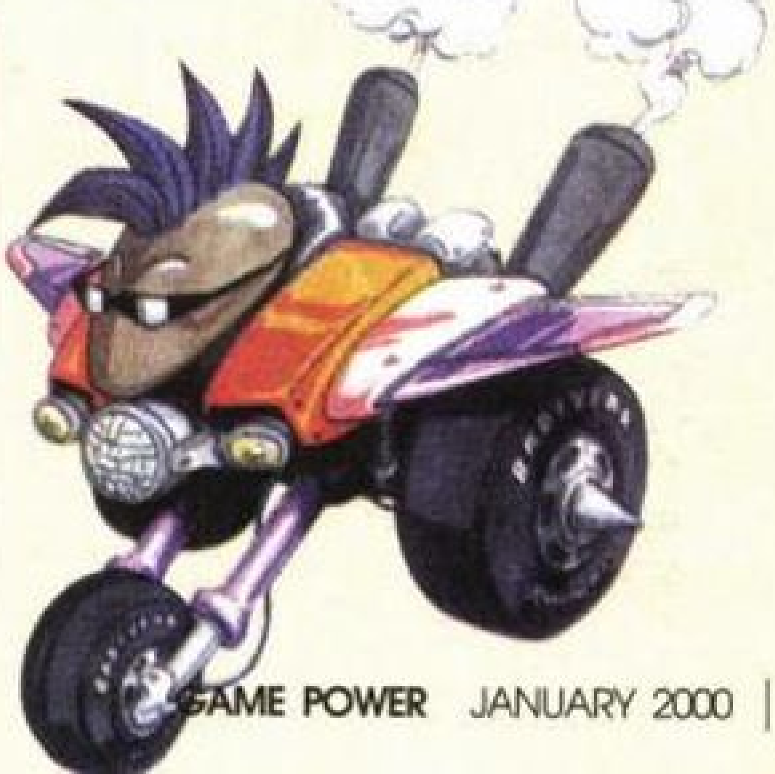


강한 남자를 좋아하고, 음주를 정말 좋아하며, 최강의 여성 파워를 자랑하는 에이라는 무기를 장비하지 않은 맨손으로도 크로노를 능가하는 공격력을 지니고 있다. 사용가능한 무기는 없으며 마법방어가 약하다는 치명적인 약점이 있다. 에이라는 크로노, 마알과 함께 최고의 파티를 구성할 수 있는 그런 캐릭터다.

자칭 천재
루카



크로노의 소꿉친구인 루카는 천재과학자이다. 말이 안나올 정도로 황당하게 천재적이다. 1300년 후의 로봇을 고치고, 게이트를 사용하기 위해서 게이트웨이… 가 아닌 게이트홀더를 만드는가 하면…. 불(火)속성 마법을 사용하며 무기는 총을 사용한다. 마알과 마찬가지로 공격력은 꽝이다.



스토리 공략

제 1장
꿈꾸는 천년제

집에서 나와 마을의 북쪽에 있는 가르디아 공원으로 가면 마알과의 이벤트가 기다리고 있다. 마알과의 만남을 가진 다음 축제를 구경하게 된다. 이후 시간이 지나면 공원의 북쪽에 있는 루카를 만날 수가 있는데, 그녀는 이상한 발명품을 만들어낸 것 같다. 그 이름은 '초·차원 물질전송 머신 1호'. 크로노는 이 기체의 피실험자로 지원해서 무사히 실험을 마친다. 그렇지만 마알은 그녀가 가지고 있던 팬던트로 인해 이상한 구멍(타임 게이트)으로 빨려 들어가 버린다. 사태를 파악한 크로노는 마알을 찾기 위해서 그 뒤를 따라간다.





마알과는 이렇게 만난다



루카가 발명한 이상한 기계



원인 불명의 사고로 마알은 미지의 세계로…

제 2장
돌아온 왕비

크로노가 도착한 곳은 자신의 시대로부터 약 400년 전의 시간인 중세의 가르디아 왕국. 뒷산에서 토루스 마을로 들어가려면 산길을 내려와야 하는데 이곳에서 크로노 최초의 전투가 시작된다(물론 그 전에 현대편에서도 가능). 물론 게임의 초반이기 때문에 난이도는 어려운 편이 아니지만 전투를 몸에 익혀두도록 하자. 몬스터를 쓰러뜨리고 마을로 내려오면 여관에서 사라졌던 왕비가 돌아왔다는 소문을 들을 수 있다. 혹시나 마알이 아닐까 하는 생각에 크로노는 가르디아 성으로 향한다.

가르디아 성에 들어선 크로노를 경비들이 막자 리네 왕비가 등장한다. 왕비 덕분에 무사히 성안으로 들어온 크로노는 왕비인 리네와 단 둘만의 시간을 가진다(이상한 생각을 하는 당신!! 변태지?!!!). 역시 왕비는 마알이었다. 중세시대 사람들이 왕비 리네로 착각하고 있던 것이다. 그런데 갑자기 이상한 빛과 함께 마알이 사라진다. 곧 루카가 나타나 시간차원에 문제가 생겨 마알이 사라진 거라고 하니 그 원인을 하루빨리 찾아야 한다. 병사들의 말에 따르면 가르디아 성 서쪽에 위치한 마노리아 수도원에서 이상한 일이 일어나는 듯하다고 한다. 이제 서쪽의 수도원으로 가자.



마알이 왕비가 되어있다



그러나 또 어디론가 사라져 버린다



이것이 진정한 서비스 정신, 알겠나~?

제 3장
사라진 왕녀

수도원에 도착한 크로노는 수녀들의 이상한 행동에 의심을 품는다. 반짝이는 빛을 찾아보면 수녀들이 갑작스레 몬스터로 변해 공격해오는데, 몬스터를 간단히 처리한다. 그러나 방심한 일행은 살아있는 몬스터에게 기습을 당한다. 이것이야말로 대핀치! 그러나 어디선가 개구리 인간이 나타나서 크로노를 구해주니 일단 한숨 돌리자. 그 후 오른쪽에 보이는 건반을 조작하면 비밀통로가 생긴다. 이 던전을 통과하면 최후에 나타나는 가짜 대신이 야크라로 변신하여 크로노들을 공격해온다.





카에루의 등장이다

BOSS 야크라

첫 보스인 만큼 그다지 어렵지 않게 공략이 가능하다. 카에루가 치료를 해주면서 루카와 크로노의 불꽃회전베기를 적절히 사용하면 무난하게 클리어할 수 있다. 혹시라도 엑스베기가 있다면 그것을 주력으로 사용하면 좋다.


보스인 야크라 녀석

진짜 리네왕비와 진짜 대신을 구한 다음 가르디아 성으로 돌아가면 루카의 말대로 마알이 원상태로 돌아와 있다. 이제 카에루와 이별인사를 한 후 토루스 마을 뒷산에 있는 타임 게이트를 이용해 현대로 돌아가도록 하자.

제 4장 현대로 회귀

가장 짧다고 할 수 있는 이벤트를 가지고 있는 시나리오. 아주 간단하다. 마알을 가르디아 성에 에스코트 해주는 것. 그냥 바로 보내주기 싫다면 리네 광장에서 같이 데이트를 즐겨도 무관하다. 그럼 가르디아 숲을 지나 가르디아 성까지 마알을 배달(?)해 주자. 그러나 그곳에는 크로노를 기다리는 무언가가….


이것이 게이트 홀더


놀이는 정말 많다

제 5장 왕국 재판

왕국까지 마알을 에스코트해 주면 황당하게도 크로노를 납치범으로 추궁한다. 곧 이어 크로노는 재판에 회부되어 이곳에서 전에 리네 광장에서 있었던 일들을 빌미로 유, 무죄가 판결된다. 자신이 했던 일들을 하나, 둘씩 기억해보도록 하자. 여기서 무죄를 받기 위해서는 축제에서 고양이를 잃어버린 소녀에게 고양이를 찾아주어야 하며 도시락을 훔쳐먹으면 안 된다. 무죄(또는 유죄) 판결을 받은 크로노는 어쩐 일인지 투옥을 당하게 되고 3일 후에 사형이라는 기막힌 판결이 난다. 물론 마알은 이 사실을 모르고 있는데, 감옥에 갇혀있을 때의 행동은 상당히 중요하다. 우선 3일을 조용히 지내면 사형일 날 루카가 목숨을 구해주지만 3일을 참지 못하고 탈옥하게되면 혼자서 탈출을 해야한다. 물론 레벨이 짭잘하게 오르고 아이템들을 상당량 얻을 수 있는 장점은 가지고 있다. 계속해서 탈출로를 찾으면 대신이 드래곤 전차를 이끌고 나타난다.


궁지에 몰린다


재판에 회부되는데…


결국 감옥으로…


루카가 도움을 준다

BOSS 드래곤 전차

강하지 않은 녀석이지만 복잡하게 공격을 해온다. 이 녀석의 키 포인트는 머리. 먼저, 회복을 담당하는 머리부터 공략을 한 다음 차례로 몸통과 바퀴를 공격하도록 하자. 역시 화염돌리기가 큰 힘을 발휘할 것이다.


드래곤 전차의 위용(?)

성을 탈출하면 마알도 같이 달아난다. 이후 가르디아 숲에 생겨있던 타임 게이트를 통해 또 다른 어딘가로 떠나게된다.

제 6장 폐허를 지나서

미지의 게이트를 통해 간 곳은 크로노의 시대에서 약 1300년 후인 미래시대였다. 과학은 발전하였지만 어째서인지 사람들은 기아에 허덕이고 있었다. 16호 폐허를 지나서 아리스 돔에 도착한 크로노는 이들을 위해서 식량창고를 이어주겠다고 하며 지하로 내려간다. 창고로 가기 직전 가드머신이 나타나 크로노를 방해한다.




이것이 우리들의 미래인가…

BOSS 가드머신

2개의 비트를 가지고 등장하는 가드머신은 직접공격은 가하지 않고 비트를 통해서만 공격해온다. 먼저 이 게임의 공통점으로 보스전때, 비트가 따라나오면 항상 그 비트부터 처리해야한다. 몬스터의 비트가 팔일 경우에도 마찬가지이다. 비트를 제거한 후 가드머신을 쓰러뜨리면 식량창고에 갈 수 있다.



이것이 가드 머신

식량창고는 통풍시설의 마비로 이미 모든 식량이 썩어있었다. 어쩔 수 없이 반대편의 통로로 이동하기로 한다. 반대편의 끊어진 길을 연결하기 위해서는 L1, R1버튼을 누른 상태에서 ○버튼을 누르면 된다. 이곳에서 그들은 충격적인 사실을 알게된다. 1999년 '라보스의 날'이라 불리는 대재앙 덕분에 미래시대가 이렇게 변했던 것이다. 어떻게든 막아보자는 결론을 내린 일행은 32호 폐허를 지나서 프로메테 돔으로 가기로 한다. 그러나 32호 폐허를 지나가려면 죠니와 함께 레이스 대결을 펼쳐야 한다. 바이크를 타고 폭주다!





사건의 모든 것은 이것으로부터 시작된다



죠니와의 레이스

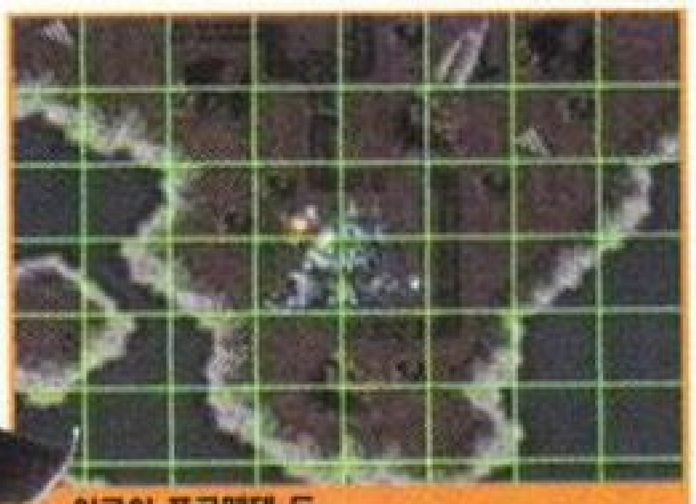
제 7장 이상한 나라의 공장터



프로메테 돔에 도착하면 웬 고장난 로봇이 쓰러져있다. 루카는 자기의 천재성을 십분 발휘하여 그 로봇을 고쳐낸다. 프로메테 돔은 전력부족으로 문이 열리지 않는다는 로보의 말에 따라 크로노는 북쪽에 위치한 공장터로 가기로 한다. 공장터는 로보 덕분에 지나갈 수 있다. 공장터를 뒤지다 보면 암호로 인해 지나가지 못하는 곳이 있는데 컴퓨터의 자료에 따르면 △○×□의 순서로 이루어져있다. 공장 중심부에 있는 비상전원을 켜자마자 로보는 곧 공장이 폭주할 것이라는 끔찍한 말을 해준다. 어서 공장을 빠져나가도록 하자. 이때 갑자기 나타난 로보의 동료들이 로보를 마구마구 따돌림 시킨다. 거의 만신창이가 된 로보를 끌고 루카가 기다리는 프로메테 돔으로 향한다. 이곳에서 루카가 로보를 고치고 그들은 곧 새로운 게이트로 또 다른 곳으로 향한다.



로보와 첫 대면



이곳이 프로메테 돔



폐공장을 철저히 뒤지자

제 8장 시간의 끝

새로운 게이트를 통해서 도착한 곳은 시간의 끝이란 장소였다. 이곳은 모든 시간이 교차하는 곳으로 실버드를 얻기 전까지 시간이동을 위해 사용해야하는 곳이다. 우선 이곳의 관리자인 할아버지의 말에 따르면 시간여행은 아직 불완전하기 때문에 3명만 이동하는 것이 안전하다는 것이다. 그 후 스페키오에게 각 캐릭터들에게 새로운 속성을 부여해주고 마법을 가르쳐준다. 크로노 일행은 일단 현재, 그러니까 자신들의 시대로 되돌아가기로 결정한다.



이곳이 시간의 끝. 모든 시간은 이곳으로 이어진다

제 9장 마(魔)의 마을에서 사는 사람들

이곳은 마족들이 모여 살고있는 메디나 마을. 400년 전, 인간과 마족의 싸움에서 져서 그 이후 인간과 떨어져 살고있다. 크로노 일행은 이곳에서 새로운 사실을 알게되는데. 놀랍게도 라보스라는 것은 400년 전인 중세에서 마왕이 만들어낸 것이라는 사

실이다. 전에 리네 광장에 나왔던 게이트가 400년 전 중세로 이어져있다는 사실을 깨달은 크로노는 서둘러 리네 광장으로 발걸음을 옮겼다. 서쪽에 위치한 헤케란 동굴로 가기 전에는 보슈의 상점이 있으니 들려서 무기를 점검하는 것도 좋다. 헤케란 동굴의 몬스터들은 방어력이 높아서 통상공격으로는 안 된다. 우선 크로노의 썬더로 지진다음 공격을 가하면 효과를 볼 수 있을 것이다.


방어력이… 끝내줘요

BOSS 헤케란

헤케란 동굴의 헤케란은 번개공격을 가한 이후에 물리공격을 하는 것이 효과적이다. 헤케란은 번개공격을 축적해서 방출하는데 이것만 주의하면 쉽게 공략할 수 있다.


번개로 지진다음 공격

이 동굴을 넘어가면 리네 광장의 게이트를 통해서 400년 전의 중세로 갈 수 있다.

제 10장 나타난 전설의 용자

가르디아 성으로 가보면 마족과의 싸움으로 상당히 분주한 모습을 볼 수 있다. 우선 왕이 마족을 물리쳐달라고 부탁하는데, 제난의 다리를 건너기 위해서는 먼저, 궁중 주방장과 동생과의 오해를 풀어주는 이벤트를 살짝 처리해 줘야한다. 이후 제난의 다리


궁중 요리사를 만나야한다

에서 비네거를 만나게 되지만 이 녀석은 싸울 기백을 보이기보다는 자꾸 꽁무니를 내빼는 녀석이다. 다리를 다 건너가면 '정크드러거'라는 뼈다귀 보스가 나타난다.

BOSS 정크드러거

이 녀석은 상체와 하체가 분리되어 있다. 놈의 하체를 먼저 공략한 다음 상체를 제거하면 큰 효과를 얻을 수 있다. 물론 치료는 독자들의 역량에 맡기겠다.


이 녀석이 정크드러거

정크드러거를 물리치면 비네거는 달아나고 왕국의 승리로 전쟁이 끝난다. 산도리노 마을에 머물러 있을 때 어떤 사람으로부터 남쪽 어딘가에서 개구리의 모습을 한 사람을 봤다는 얘기를 전해듣고 혹시나 하는 생각으로 페리포리 마을로 떠난다.

제 11장 타타와 카에루

페리포리 마을의 촌장에게서 전설의 검인 그랑드리온에 대한 이야기를 들은 뒤 마왕과 라보스의 관계를 추궁하고 있는 크로노는 테나도로 산으로 들어간다. 산 입구에서 자칭, 용사 타타를 만나게 되며 이 녀석에게 용자의 뱃지를 빼앗기고 만다. 산 정상으로 올라간 크로노는 그곳에서 그랑드리온을 찾을 수 있었다. 하지만 그것을 보호하는 그랜과 리온 형제가 기다리고 있었다.

그랑드리온의 잔해를 얻은 크로노는 전에 들었던 개구리의 숲으로 향한다. 개구리의 숲 중심부로 들어가면 카에루의 집을 찾을 수 있지만 아무도 없었다. 그러나 곧 카에루가 나타나긴 하는데 오랜만이란 말을 할 뿐, 별 반응이 없었다. 타타에게서 받은 용자의 뱃지를 카에루에게 전해주자. 그 후 구석에 숨겨져 있던 그랑드리온의 나머지 잔해를 찾아낸 크로노는 이것을 수리하러 보슈에게로 간다. 보슈에게 가서 얘기해 보면 그랑드리온을 수리하는데는 도리스톤이 있어야한다고 하는데, 게다가 이것은 원시시대에 있었던 화석으로 지금은 구할 수 없다고 한다. 하지만 시간여행자들에게 불가능은 없다. 일행은 이 돌을 찾기 위해 원시시대로 가기로 한다.




오랜만이긴 한데…


보슈가 알려준다

BOSS 그랜 & 리온

엄청나게 썰렁한 말장난 센스다. 보스인 그랜과 리온(グランとリオン)은 곧 전설의 검 그랑드리온(グランドリオン)에서 따라다닌 것이다. 어쨌든 그랜과 리온은 처음에는 각자 공격해오다가 둘 중, 한 명이 죽으면 합체공격을 해온다. 그다지 어려운 보스는 아니지만 전체공격에 주의하면서 상대하도록 하자.




▲ 안되면 합체라도…

◀ 그랜과 리온

제 12장
붉은 돌, 희귀한 돌

원시시대로 떨어지자마자 크로노는 그곳에서 큰 위기를 맞이한다. 그러나 어떤 원시인이 그들을 도와주는데 그녀의 이름은 에이라. 그녀는 이오카 마을의 촌장이었다. 크로노가 굉장히 맘에 들었는지 그녀는 일행을 자신의 축제에 초대한다.


대위기!!!


에이라 등장이요~


술먹기 이벤트에서 이기면 도리스톤을 거저 준다

축제를 성대히 치르고 나면 웬일인지 게이트 홀더가 사라져 버린다. 주변의 발자국을 추적한바 공룡인들의 소행이라는 것을 알아낸 일행은 남쪽에 위치한 공룡인 아지트로 가기로 한다.

제 13장
발자국! 추적!

게이트 홀더가 없으면 게이트를 사용할 수 없다는 루카의 말에 따라서 공룡인들의 아지트로 향하는 크로노. 공룡인들은 방어력이 엄청나서 벼락기술을 맞지 않으면 물리공격에 거의 타격을 입지 않는다. 우선 크로노의 썬더나 썬더가를 이용해서 방어력을 떨어뜨린 뒤 물리공격을 가하도록 하자. 최상부에서는 공룡인의 우두머리인 아자라가 기다리고 있다.


공룡인들은 꽤 까다롭다

BOSS 니즈 벳

니즈 벳 역시 번개계열의 속성에 약하다. 크로노의 기술로 방어력을 떨어뜨린 후 에이라의 물리공격으로 요리하도록 하자. 하지만 니즈 벳은 번개공격을 모은 뒤 방출시켜 반격하므로 에너지를 신경 쓰도록 하자.


우두머리 아자라

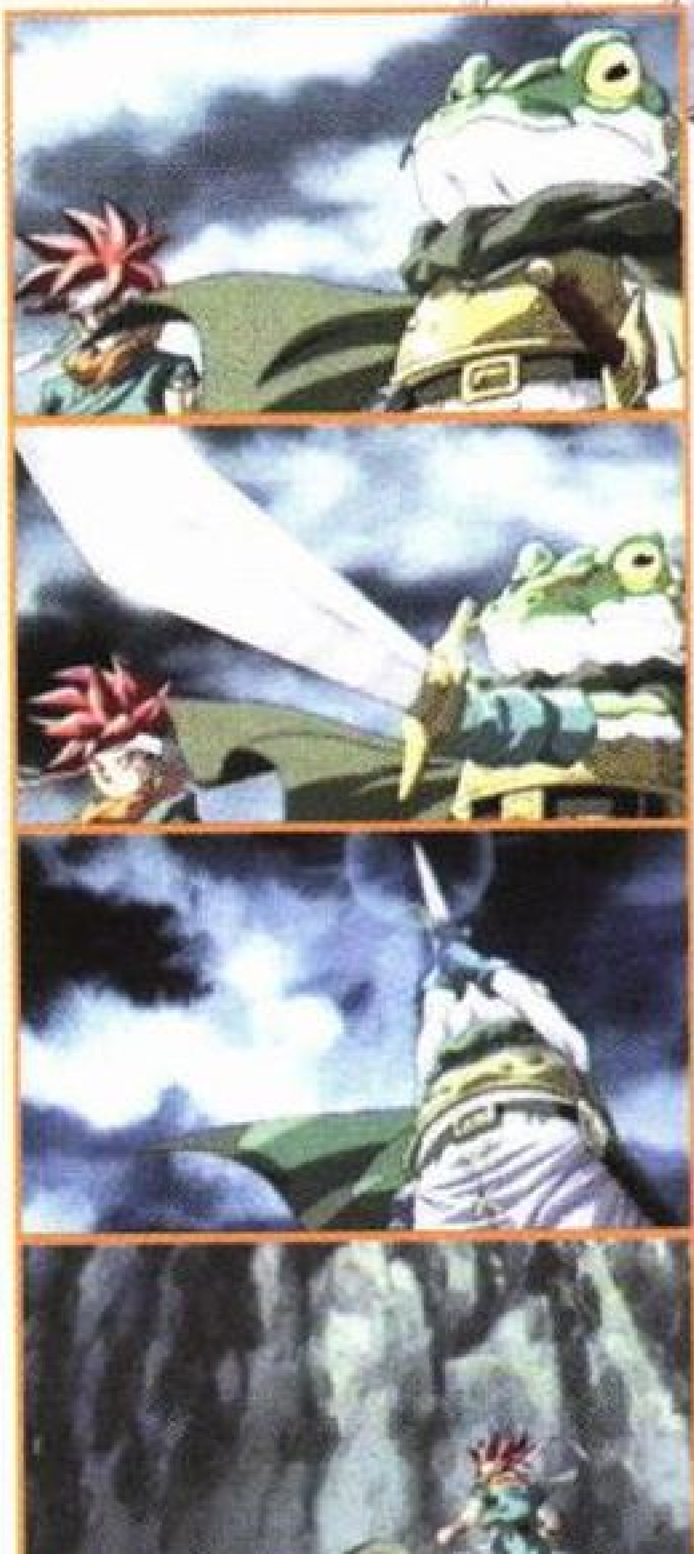

보기보단 약하다

게이트홀더를 찾은 크로노는 다시 중세로 돌아가기로 한다.

제 14장
싸워라! 그랑드리온

도리스톤을 구한 크로노는 보슈를 찾아가 그랑드리온의 수리를 의뢰한다. 그랑드리온의 수리를 마친 다음 카에루에게로 돌아가자. 그랑드리온을 전해주면 예전 자신이 인간이었을 때를 회상한다. 그의 말에 따르면 10년 전 사이러스라는 자신의 친구와 함께 마왕퇴치를 위해 길을 나섰다. 하지만 사이러스는 마왕과의 대결에서 목숨을 잃고 자신은 개구리의 모습으로 살아가야 되는 저주를 받게되었던 것이다. 그리고 용자의 뱃지는 사이러스의 유물이었다. 얘기를 마치고 하룻밤을 고민한 카에루는 드디어 마왕을 무찌르기로 결심한다. 마왕 성으로 연결된 유일한 길인 마암 굴로 가도록 하자. 마암 굴의 이벤트 이후 카에루는 그랑드리온과 용자의 뱃지를 장비할 수 있다. 이것을 장비하면 공격력도 상승하지만 크리티컬율이 50%나 높아진다(솔직히 그 이상일 가능성이 더 높다).




멋지다 카에루!

제 15장
결전! 마왕 성

마암 굴을 통해서 마왕 성으로 들어간 크로노들은 입구에서 비네거를 만나게 된다. 역시나 치사한 녀석으로 직접 공격해오지 않고 졸병유닛을 부려 공격해 온다. 이후 왼쪽의 방에서는 소이소, 오른쪽의 방에서는 마요네와 상대가 가능해진다. 소이소는 단순한 공격을 해오므로 그다지 어렵지 않다. 그 다음, 다시 전투가 시작되고 그는 검을 사용해서 공격력은 약간 상승하지만 약하긴 마찬가지. 마요네의 경우는 마법을 주로 사용하기 때문에 꽤끔 까다로운 상대이다. 엑스베기를 십분 활용해서 속전속결하는 것이 승리의 열쇠. 그리고 마요네의 미모에 반한 당신에게 충고한마디. 마요네는 사실 남·자·다!!!!! 괜히 남자를 보고 히죽대는 일이 없길 바란다. 여자인 당신은, 뭐 맘대로 하시길. 소이소와 마요네를 처리하면 성의 내부로 본격적으로 진입이 가능하다. 계속에서 비네거가 등장하지만 무리 없이 통과가 가능하다. 비네거와 최후의 싸움은 비네거를 공격하지 말고 주위에 있는 스위치를 공격하도록 하자. 결과는 황당 그 자체! 비네거를 처리한 다음 드디어 마왕과의 결전이다.

BOSS 마왕

강하다. 상당히 강하다. 우선 처음에는 바리어를 이용해 바리어와 같은 속성이 아니면 튕겨내는 방어를 해 온다. 바리어 발동 바로 직전, 그 속성으로 전체마법을 사용하기 때문에 치료에 무척 신경 써야할 것이다. 마왕의 에너지가 떨어지면 바리어를 풀고 직접 공격해오는데, 이때가 엑스베기를 사용할 시기. 중요한 것은 그랑드리온으로 공격을 하면 마왕의 방어력이 떨어진다는 것이다.


마왕과의 알현이다

마왕과 승부가 나면 의식이 중단되어 그 여파로 게이트가 만들어진다. 그리고 크로노와 동료들은 그 게이트를 통해 알 수 없는 곳으로 다시 날아가 버린다.

제 16장
정신차리니 원시



대혼란 원시시대



모두 모여있다


프테란의 정상에는 프테란과 에이라가 기다리고 있다

정신을 차려보니 이곳은 원시 시대였다. 우선 에이라의 도움으로 무사할 수 있었다. 그 동안에 원시시대 역시 큰 일이 일어나고 있었던 것 같다. 키노가 공룡인들에게 잡혀간 것에 대해 불만을 품은 에이라는 그대로 프테란 산으로 올라가 버린다. 그녀를 도와주기 위해 크로노 역시 프테란 산으로 올라간다. 프테란 산을 오르기 전에 마을에서 아이템을 정비하는 것도 좋다. 그러나 이곳에서 장비를 구하려면 원시인 화폐가 필요하다. 나중에 루비 매일은 불속성 공격에 대해 데미지를 1/2로 감소 시켜주므로 꼭 얻도록 하자.


프테란을 타고 러시!



제 17장
대지의 율법

티란성으로 향한 크로노와 동료들은 우선 지하에 있는 키노를 구하기로 한다. 바닥에 깔려있는 스위치를 잘 이용하면 적들과의 조우를 조금이나마 줄일 수 있다. 키노를 구하면 그는 상부로 올라갈 수 있도록 문을 열어준다. 이제 위로 올라가도록 하자. 공룡인이기 때문에 전과 마찬가지로 벼락계열에 약하다. 그리고 바닥에 워프가 되는 곳은 일정한 규칙이 있으니 이점에 유념하자. 최상부 직전 니즈 벳이 길을 막고 있는 곳은 지나갈 수는 있지만 위로 올라가려 하면 길을 막으면서 공격해온다. 전과 마찬가지로 벼락으로 지진다음 에이라와의 매 베기를 십분 활용해서 처리한 후 최상부로 올라가도록 하자. 최상부에는 아자라와 블랙 T-REX가 기다리고 있다.


니즈 벳 리턴이다

BOSS 블랙 T-REX

우선 블랙 T-REX의 어깨에서 깔짝대는 아자리부터 처리하도록 하자. 이 녀석을 메베기로 보낸 다음, 블랙 T-REX와의 교전에서는 녀석이 방어를 포기할 때를 기다려 집중 공격하자. 그리고 치료에만 적당히 신경 써준다면 부담 없이 공략이 가능하다.



▲블랙 T-REX가 기다린다



◀ 아자라는 꽤 귀찮은 존재

블랙 T-REX를 처리하고 나면 갑자기 지구에 이상한 움직임이 일어난다. 하늘에서 붉은 별이 떨어지는 것을 보고 에이라가 말한다. '라보스'라고…. 이것은 '큰불'이라는 원시시대의 언어이다. 지금의 게이트 역시 이 라보스의 추락과 관련이 있었다. 우선 라보스가 떨어진 장소로 가면 그곳에 새로운 게이트가 생겨있는데, 그들은 이곳으로 떠나기로 한다.

제 18장 마법의 왕국의 질



일행은 라보스가 떨어진 곳에 있는 게이트를 통해 전혀 새로운 곳으로 도착했다. 바로 자신의 시대에서 만 2천년 전인 마법 왕국 질의 시대였다. 하늘의 길을 통해 천공에 떠 있는 마을들을 지나면 천공의 섬으로 가게된다. 천공에 떠있는 마을들에는 유용한 아이템들이 잔뜩 있으니 한번쯤 들렀다 가보도록 하자. 그리고 이 두 곳에는 2현자의 숨겨진 방이 있는데 마을 안에 있는 3개의 책을 물, 바람, 불의 순서로 열면 비밀문이 열린다. 실수없이 한번에 성공시키도록 하자.

질의 성으로 들어가서 재키가 있는 방을 찾아가면 자신들의 어머니인 질에 대한 사라와 재키의 생각을 들을 수 있다. 이후 사라가 질의 문장을 여는 방법을 알게된다. 왼쪽의 방에서 반짝이고 있는 빛과 반응을 하면 질의 문장으로 봉인된 모든 문과 아이템박스를 여는 것이 가능해진다. 이제 질이 있는 곳으로 가자. 질은 라보스를 부활시키려 하고 있었다. 그것을 반대하던 3현자들은 이미 실종된 지 오래이다. 그녀를 부추기고 있는 예언자, 그리고 그의 심복인 달튼도 볼 수 있다. 이를 저지하려 했으나 달튼의 방해로 크로노와 동료들은 붙잡히고 만다. 사라의 도움으로 성을 빠져나온 크로노는 예언자에게 들키고 만다. 그러나 예언자는 크로노를 그들의 세계로 돌려보내는 조건으로 살려주기로 한다. 그리고 질의 세계로 이어지는 게이트는 영원히 봉인된다.



질과의 만남



너무 강한 상대



결국 감옥으로

제 19장 풀려라 봉인, 불어라 폭풍

마법의 왕국으로의 게이트가 차단된 지금, 어찌할 바를 모르던 크로노에게 시간의 현자인 핫슈는 '시간의 날개'를 구하라고 말한다. 덤으로 시간의 현자 중 한 명이 그것을 연구했다는 귀뜸도 해주며. 미래시대에서 그런 얘기를 들은 적이 있는 크로노는 감시자의 돔으로 향한다. 우선 감시자의 돔을 가려면 지하수로를 통과해야 하지만 지금의 레벨이라면 그다지 힘들이지 않고 넘어갈 수 있다. 감시자의 돔에서는 라보스에 대한 충격적인 사실들을 듣게된다. 이후 갓슈의 도움으로 실버드를 이용, 그것을 타고 다시 만 2천년 전 마법의 시대로 돌아간다.





여기가 감시자의 돔



실버드 발동

제 20장 '한탄의 산'의 현자

다시 마법의 왕국으로 돌아왔지만 하늘 길은 이미 봉인된 상태였다. 그래서 전에 사라에게 부탁받았던 목숨의 현자 봇슈를 구출하기로 한다. 질에게 버림받은 자들이 모여 사는 아르게티 마을을 지나서 허공에 떠있는 '한탄의 산'으로 향하게된다. '한탄의 산'에서는 바리어볼이라던지 프로텍트볼을 상당히 많이 얻을 수 있으니 아이템 박스를 꼭 찾고 지나가도록 하자. 산의 정상에는 봇슈를 지키고 있는 기가 가이아가 크로노를 기다리고 있다.





한탄의 산

BOSS 기가 가이아

강하다. 특히 양손에서 나오는 마법이 상당히 강하다. 우선 매 베기를 십분 이용한 공격으로 팔부터 제거하는 것이 유리하다. 팔은 곧 복구되지만 처음이후에 재생될 때는 약해빠졌으니 그다지 겁낼 필요는 없다. 치료, 방어, 공격의 패턴을 잘 활용하면 쉽게 공략할 수 있다.
봇슈를 구하고 나면 '한탄의 산'을 지탱하던 줄이 끊어져 산은 곧 추락하고 만다. 봇슈와 함께 아르게티로 돌아와 자세한 이야기를 듣는다.



이것이 기가 가이아



목숨의 현자, 그가 바로 봇슈이다

제 21장 천공에서 기다리는 것

아르게티에서 봇슈에게 붉은 돌을 얻고 얘기를 나누는 도중 사라가 등장한다. 어떻게든 라보스의 부활을 막아보려는 듯. 하늘 길의 봉인이 풀렸으므로 질의 왕국으로 이동이 가능해진다. 이제 질을 찾아 성으로 가자. 질의 성에는 이미 아무도 없고 단지 달튼만이 남아 경비를 보고 있다. 달튼에게도 역시 매 베기가 적격. 달튼을 무찌르면 달튼은 해저 신전으로 달아나 버린다. 달튼을 좇아 해저신전으로 향하자.



달튼은 약하다

제 22장 라보스의 외침

달튼을 좇아 해저신전으로 이동하면 이곳에는 강한 적들이 크로노를 기다리고 있었다. 우선 좋은 무기, 아이템들이 많이 등장하므로 아이템을 꼭 찾고 넘어가기 바란다. 꾸준히 해저신전의 밑으로 내려가면 고렘 시스터즈가 기다리고 있다. 이 녀석들은 일행이 어떤 속성의 공격을 하는가에 따라서 반격이 변하기 때문에 약한 상태에서 물리공격을 하는 것은 무모한 것이다. 마법을 이용해서 승부를 내도록 하자. 고렘을 처리하고 드디어 해저신전의 중심부로 왔다. 마신기로 거의 마지막까지 간 시기에 크로노는 그 붉은 날의 나이프를 마신기에게 던진다. 그 나이프는 갑자기 그랑드리온으로 바뀌지만 라보스의 엄청난 힘까지는 막을 수 없었다. 결국 라보스는 눈을 뜨게되고 크로노와 전투가 일어난다. 하지만 그 위력 앞에서는 도저히 어쩔 도리가 없었다. 결국 처참히 무너지고 말았고 절대절명의 위기순간에서 크로노는 모두를 구하기 위해 자신의 목숨을 바쳐 모두를 구한다.



해저신전이다



마신기를 향해 나이프를 던지지만…



라보스는 발동되고



모두를 위해 목숨을 바친다



제 23장
고대의 새로운 왕

크로노 덕분에 목숨을 건진 일행은 사라의 도움으로 가까스로 지상으로 돌아온다. 라보스의 힘 때문에 이미 대륙의 전부가 물에 잠겨버리고 일부만 남게되었다. 그때 자칭, 새로운 왕인 달튼이 나타나 일행들을 모두 흑조호에 가둬 버린다. 흑조호에 가두어진 일행은 모두 아이템과 장비를 빼앗긴 상태 우선 환풍구를 통해 아이템과 장비를 찾는 것이 급선무이다. 그 이후 흑조호에 날개 부분으로 가면 고렘을 만날 수 있지만 저번 보다는 상당히 약해져있다. 이것을 물리치면 달튼이 자기 멋대로 개조한 실버드가 하늘을 날게되는데 실버드 위에서 달튼과의 대결이다. 하지만 달튼은 자신의 실수로 어디론가 사라져 버린다. 황당!! 다시 지상으로 내려온 일행들은 마을 사람들로부터 북쪽의 절벽에 누군가가 나타났다는 정보를 얻는다. 마을의 북쪽에 있는 절벽으로 가보도록 하자. 이곳에서는 펜던트를 얻을 수 있는데, 그와 동시에 마왕이 동료로 들어온다. 질문에 아니오(いいえ)라고 답하면 마왕이 동료로 들어오지만 예(はい)답하면 그와 싸워야 되니 잘 생각해 보도록 하자. 물론, 이긴다면 마왕의 존재는 사라진다. 이후 질은 자신이 생각한 세계, 검은 꿈을 발동시키고 만다.


멋대로 날개를 달아 버리지만 정말 고맙군


달튼은 멍청함의 표본


마왕이 동료로?

제 24장
시간의 알 크로노 트리거

시간의 끝에 있는 노인의 본명은 삼현자 중 한 명인 핫슈. 그는 죽어버린 크로노를 다시 살리는 방법을 실버드를 만든 캇슈가 알고 있다면서 시간의 알을 선물한다. 핫슈의 말에 희망을 가지게된 마알 일행은 실버드를 타고 감시자의 돔으로 떠난다.


감시자의 돔에서는 캇슈가 기다리고 있다



감시자의 돔에서 일행은 캇슈와의 만남을 갖는다. 그의 말에 따르면 죽음의 산에서는 크로노의 목숨을 살릴 수 있다는 것. 그러기 위해서는 기본적으로 실물과 동일한 인형이 필요하다고 알려준다. 이전의 축제에서 선물로 크로노의 실물 크기의 인형을 주던 것이 생각난 마알는 실버드를 타고 현대의 리네 광장으로 떠난다. 리네 광장에서 실버코인을 얻은 뒤 즐길 수 있는 게임으로 이 게임에서 이긴다면 물론 공짜로, 지면 벌금을 내야된다. 주의할 점은 이 도펠인형은 크로노의 집으로 배달되니 반드시 크로노의 집에 들려서 인형을 가지고 미래의 감시자의 돔으로 가자. 인형을 가지고 가면 캇슈는 죽음의 산에서 도움을 주는 프로그램을 작동시킨다. 죽음의 산 입구에서 프로그램의 도움으로 바람을 피해 산에 들어온다. 죽음의 산에서는 바람이 심하게 불면 산의 밖으로 밀려나가 처음부터 다시 산을 올라가야 한다. 조금 짜증나는 부분이지만 침착하게 나무를 등지고 올라가자. 길을 막는 포치 라보스들과 랜서들을 물리치고 산의 정상에 도착을 한다. 포치 라보스는 머리와 몸통으로 부분이 나뉜다. 절대로 몸통은 건드리지 말고 머리만 집중적으로 공략하도록 하자. 역시 로보의 바디 태클, 에이라의 3단차기가 큰 효과를 보여줄 것이다.


결국 필요한 도펠인형


이 녀석이 포치 라보스인데…

죽음의 산 정상에 오르자 시간의 알이 깨어지고 월식이 시작된다. 그 결과 일행은 타임 프리즈로 크로노가 소멸되기 직전으로 간다. 이 때 미리 준비한 인형과 크로노를 바꿔치기 한다. 본래의 시간으로 돌아온 크로노는 다시 살아난 것이다. 이때 혹시라도 마알이 파티에 있다면 마알과 크로노 사이의 이벤트를 볼 수 있다. 다시는 곁을 떠나지 말라는…. 크로노를 되살린 일행은 핫슈에게 조언을 듣기 위해서 시간의 끝으로 떠난다.


크로노 트리거가 깨진다


타임 프리즈 현상에 의해 크로노를 살려낸다

제 25장
검은 꿈

시간을 초월해서 하늘에 떠 있는 검은 꿈에 해저신전이 떠오른 것이다. 안으로 들어가자 질 여왕과 메가 뮤턴트가 나타난다. 질은 이제 자신은 라보스의 영원한 힘을 얻었다고 말하고는 사라지고, 함께 나타났던 메가 뮤턴트가 공격을 해온다.

BOSS 메가 뮤턴트

첫번째로 상대하는 메가 뮤턴트는 상, 하체를 모두 공격하도록 하자. 그러나 결국 최강 기술을 사용하는 녀석은 상체이므로 그 것부터 처리하는 것이 유리하다. 3인기를 십분 활용해서 상체를 제거하자. 그 이후 상체가 사라지면 최강마법과 공격으로 하체를 공략하도록 하자.



이 녀석!!

계속해서 이어지는 강력한 몬스터들을 뚫고 검은 꿈의 최 중심부로 들어온 크로노 일행을 보스급 캐릭터들이 연속적으로 습격해온다.

BOSS 메가 뮤턴트 2

메가 뮤턴트 2. 이 캐릭터는 절대로 하체를 공격해서는 안 된다. 만약 하체를 공격하면 에너지 쉐이드라는 기술로 반격해서 HP를 1만 남겨 놓게 된다. 또 상체를 공격할 때도 오로지 3인 협동기만 효과를 볼 수 있다. 기술도 파이널 킥과 같이 한곳만 타격을 주는 기술로 공격을 해야한다.



무늬만 강한 것은 아니다

BOSS 포치 라보스

예전에 죽음의 산에서 만난 것들과 비슷한 종류. 다른 점이 있다면 공격 방법이 조금 다른 것 뿐이다. 공략 방법은 이전과 동일하다.

드디어 검은 꿈의 중심부에 도착했다. 질 여왕은 유리 캡슐 안의 것들이 크로노와 동료들의 미래의 모습이라고 말한다. 드디어 여왕 질과의 전투다!! 여왕 질을 이긴 후에도 방심은 금물. 곧바로 마신기와의 전투가 기다리고 있다.

BOSS 질

질은 전투 개시부터 HP를 1만 남게 하는 마법을 사용한다. 이 마법에 놀라지 말고 신속하게 HP를 회복한 후에 공격하자. 역시 3인 협동 기술들이 그 위력을 발휘한다. 물론 2인기로도 무리는 없다. 일정 패턴을 가지고 최강 마법을 사용하니 에너지 회복을 충실하게 해주면서 공격하도록 하자.



좀 치사한 녀석이다

BOSS 마신기

마신기는 생각보다 약한 편이다. HP 회복을 충실히 해주면 그렇게 어렵지는 않은 보스이다.



이 녀석, 그 칼맞은 마신기 녀석이다



하지만 본체도 있었다



질의 욕망은 허사로…

BOSS 마신기 코어

이번에 싸우게 되는 마신기가 검은 꿈의 진정한 보스라고 말할 수 있다. 공격하는 곳은 머리와 양손이 있는데 양손은 신경쓰지 말고 머리만을 집중공격하자. 역시 3인 협동기가 큰 위력을 발휘한다. 왼손은 공격당하면 HP를 1만 남겨놓는 공격을 하니 주의하도록 하고 오른 손은 MP를 흡수하는 마법을 구사한다.

여왕 질이 쓰러지면서 검은 꿈도 바다로 가라앉는다. 마신기까지는 예고편에 지나지 않았다. 여왕 질이 죽기 직전에 라보스를 발동시켜버린다. 그와 동시에 라보스도 긴 잠에서 깨어나 크로노 일행을 공격해온다.



BOSS 1단계 라보스

라보스는 모두 3단계로 싸우게 된다. 첫 번째는 라보스의 두터운 외벽이다. 라보스는 지금까지 등장했던 역대 보스들의 공격 패턴을 모두 사용하지만 위력은 상당히 약하다. 예전의 기억들을 생각하면서 싸움에 임하는 것이 승리의 열쇠이다.





각종 스타일을 가지고 공격



검은 꿈은 추락한다

드디어 라보스의 몸체 안으로 들어 왔다. 이곳에는 시간의 끝으로 이어지는 게이트와 세이브 포인트가 존재하니 잠시 밖으로 나가서 아이템 및 장비를 점검하는 것도 좋은 방법이다.


라보스의 내부

BOSS 2단계 라보스



꼭 공포영화에서나 나올 듯한 이상한 모습을 한 라보스. 우선 양팔을 파괴시킨 후에 머리 부분을 공격해야 한다. 일정 패턴을 가지고 최강의 마법을 사용하는데 상당한 위력을 가지고 있다. 회복도 역시 중요. 하지만 승리의 열쇠는 속전속결과 MP의 재빠른 회복이다. 양팔은 재생되지 않으니 걱정하지 않아도 되지만 팔이 제거되면 상당히 짜증날 정도로 정신 공격을 해온다. 3캐릭터 모두가 정신 공격을 당하면…. 머리부분 역시 3인 협동기를 충분히 활용해 공략하도록 하자.


강하다. 짜증난다. 무섭다의 3요소를 가지고 있다


무서운 공격

BOSS 라보스 코어

이상하게 생긴 로봇으로 보이지만 이 녀석은 생긴 것과는 반대로 엄청나게 강하다. 그리고 숨이 길다. 2개의 비트를 데리고 나오는데 왼쪽 비트는 마법을 흡수하고 물리 공격에 약하다. 우측 비트는 물리 공격에는 강하지만 마법 공격에 약하다. 왼쪽 비트는 본체의 치료를 맡고 있으니 가장 먼저 제거해두는 것이 유리하다. 물론 이 비트는 시간이 흐르면 재생된다. 그 이후 오른쪽의 비트는 별로 존재감이 없는 녀석이니 바로 몸체를 공략하도록 하자. 몸체에게 최강의 마법과 기술을 퍼부어 주자. 그러면 그다지 어렵지 않게 이길 수 있다. 하지만 이 배틀이 마지막이라서 인지 상당히 긴 시간이 걸리므로 침착함과 인내가 필요한 전투다.


이것이 라보스 코어. 상당히 강하다


비트는 꽤나 귀찮은 존재

여기까지가 크로노의 중심이 되는 스토리이다. 하지만 약 20개의 엔딩을 가지고 있는 크로노 트리거의 진정한 엔딩을 보려면 라보스를 없애기 전에 여러 가지 이벤트를 클리어 해야 된다. 모든 이벤트를 다 소개해줄 수는 없지만 스토리에 큰 영향을 주는 이벤트에 대해 살짝 언급하고 지나가도록 한다. ()안에 들어 있는 것은 어느 시대의 어느 곳에서 일어나는 이벤트의 진행 루트를 표기한 것이다.





번외 마왕의 흔적

중세(비가네의 영토)

핫슈가 알려준 시간의 흐름을 바꾸는 방법중 하나인 마왕의 흔적을 없애는 것. 진짜 마왕이 사라진 지금 현대에서는 비가네가 마왕이 되어 인간들과 다투고 있다. 비가네의 영토로 들어간 크로노 일행은 이전에 싸운 적이 있는 공마사 마요네와 외법검사 소이소와 재 대결하게 된다. 차례로 소이소, 마요네와 전투를 치른 뒤 3마기사 모두와의 전투가 시작된다. 하지만 소이소와 마요네가 쓰러지면 예전과 같은 방법으로 비가네와 싸우게 된다. 하지만 황당하게도 고양이 한마리가 스위치를 눌러 비가네는 실종된다. 그 후에 잠깐 현대의 메디나 마을에 들려보면 마왕이라는 존재는 사라지고 인간과 마족은 평화롭게 공존하고 있다.

번외 로봇들의 나라

미래(제노사이드 돔)

미래의 한 외만 섬에 위치한 제노사이드 돔. 크로노는 핫슈의 말을 듣고 이곳에 들어오게 된다. 돔을 조사해본 결과, 이곳은 사람을 하나의 에너지로 만드는 공장이었다(매… 매트릭스?). 그 에너지를 이용, 로봇들의 나라를 만드는 것이 이곳의 목표였다. 놀라운 사실은 로보도 그 계획으로 만들어진 로봇들 중 하나였다. 하지만 로보는 용감하게 인간의 편에 서서 싸운다. 로보를 회유시키려던 마더 컴퓨터를 파괴시키면 로보의 최강무기를 얻게 된다.

제노사이드 돔에서는 로보를 파티의 선두로 편성해야만 문을 열 수 있다. 로보의 몸을 매개체로 자동문에 전력을 공급해서 문을 연다. 이곳의 보스인 마더 컴퓨터와 싸울 때는 뒤쪽에 있는 세 개의 컴퓨터 화면 중 하나만을 남겨 놓고 공격을 해야한다. 만약에 셋 다 부수면 절대로 이길 수 없을 것이다.

번외 숲을 지키려는 여인의 꿈

중세(피오나의 집→모래 구멍→피오나의 집)

↓

현대(피오나의 신전)



숲이 지하의 몬스터로 인해서 사막으로 변해가는 것을 걱정하는 피오나. 크로노는 사막의 한 가운데 생겨난 구멍을 통해 땅속으로 들어간다. 지하의 몬스터들의 활발한 활동으로 숲이 빠른 속도로 사막화되고 있는 것이다. 크로노는 숲을 점점 사막으로 만드는 이 몬스터들을 모두 쓰러뜨려 사막화를 막는다.

모래 속에서 등장하는 몬스터들은 모두 모래 괴물들이기 때문에 물 마법을 사용하면 몬스터들의 방어력이 급격히 떨어진다. 이곳의 보스도 마법 공격으로는 타격을 줄 수 없지만 먼저 워터로 방어력을 떨어뜨린 후에 최강의 협동기술을 구사하자. 워터 마법으로 약해진 방어력은 금방 회복되므로 지속적으로 워터 마법과 물리 공격을 사용해주어야 한다.



사막의 몬스터를 모두 쓰러뜨려서 사막화는 막았지만 숲이 다시 살아나려면 얼마나 긴 시간이 필요한지는 아무도 모른다. 이런 이유로 피오나는 또 고민을 한다. 로보는 나무가 빨리 자라게 만들겠다면서 크로노가 허락을 하자 밖으로 나가 밭을 일군다. 로보는 일을 하게 두고 실버드를 타고 현대로 떠난다. 이전까지는 사막이었던 곳이 푸른 숲이 되어 있다. 숲의 중앙에 있는 피오나의 숲에서 400년 동안 헤어져 있던 로보와 재회한다. 그날 밤, 로보는 400년 동안 자신이 느낀 것들을 말해준다.

모두가 잠든 후에 루카는 혼자서 타임 게이트로 들어간다. 과거의 루카의 집. 루카는 어머니가 사고를 당하는 것을 알고 있었음에도 불구하고 사고를 막지 못했다. 루카는 슬픔을 뒤로한 채 현대로 돌아올 수밖에 없었다. 날이 밝은 후에 피오나의 신전에서 뛰어난 방어력을 가진 방어구를 살 수 있다.

번외 전설의 태양석

미래(태양의 신전)

↓

원시(빛의 사당)

↓

현대(빛의 사당→파레포레 마을 상점)

↓

중세(파레포레 마을 촌장집)

↓

현대(파레포레 마을 촌장집→빛의 사당)

↓

미래(빛의 사당)

↓

현대(루카의 집)

고대 문명 시대에 바다 속으로 가라앉은 태양의 신전이 미래에 떠올라와 있다. 이 신전의 수호자인 선오브선을 물리친 크로노는 에너지가 없어서 검은 색의 암흑석으로 변한 태양석을 발견한다.

선 오브 선은 마법 공격은 흡수하고 본체는 어떤 방법으로도 타격을 줄 수 없다. 방법은 주위 5개의 불 중 하나가 선 오브 선의 중심부이다. 이 중심부를 찾아내서 그곳만 집중공격을 가하자. 그렇게만 한다면 지속적인 타격을 줄 수 있다. 만약 실수로 다른 불을 때리면 반격을 당하게 되니 주의하자.

태양의 신전에서 얻은 암흑석을 원시시대에서 빛의 사당에 놓은 후 미래에서 찾으려고 보니 보이지를 않는다. 조사 결과 현대의 시대에서 사라진 것으로 밝혀진다. 태양석이 있는 곳은 다른 집과 달리 빛이 나고 있는데 그 집은 파레포리 마을의 촌장집이다. 돈밖에 모르는

사람으로 유명한 사람이다. 크로노가 마을의 상점에서 고기를 사다가 중세의 촌장집에 가져다주면 촌장 부인은 앞으로 아이들이 태어나면 이렇게 착한 사람처럼 살라고 가르치며 키우겠다고 말한다. 그리고 현대로 돌아와보면 촌장은 180도 변해서 엄청나게 착한 사람으로 변해서 순순히 태양석을 돌려준다. 태양석을 되찾은 크로노는 다시 빛의 사당에다 가져다 놓는다. 그리고 미래로 다시 가서 찾으면 완벽한 태양석을 얻게 된다. 루카는 태양석의 에너지를 이용 최강의 총을 만들어낸다.

번외 무지개 색 조개

중세(초라스 마을)
↓
현대(토마의 묘)
↓
중세(거인의 손톱→가르디아 성)

크로노는 중세의 초라스 마을 술집에서 이전에 만난 적이 있는 모험가 토마를 만난다. 토마는 크로노에게 나중에 자신의 묘지에 뿌려달라면서 술을 준다. 이 술을 현대의 초라스 마을 북쪽에 있는 토마의 묘지에 뿌려주면 토마의 유령이 나타나 과거 자신이 찾던 무지개 색 조개가 있는 곳을 가르쳐준다. 다시 중세로 돌아와 토마가 알려준 거인의 손톱이라는 동굴로 가도록 하자.

동굴의 내부로 들어온 크로노는 거인의 손톱이라는 곳이 원시 시대에 본 기억이 있는 티란 성이라는 것을 알고는 놀란다. 예전에 왔을 때는 함정이었던 곳을 이용해서 최하층으로 내려온 크로노는 거대한 공룡과 싸우게 되지만 이전의 블랙 T-RAX와의 배틀 경험을 기억하면 쉽게 물리칠 수 있다. 공룡의 뒤쪽에 숨겨져 있던 무지개 색 조개를 찾지만 너무나 무거워 옮길 수가 없다. 그래서 이 사정을 가르디아 왕에게 이야기하자 가르디아 왕은 기사단장을 보내 조개를 가져오게 하고 그 조개를 왕국의 보물 창고에 보관하겠다고 말한다.

번외 중세 기사의 명예

중세(흉가→초라스 마을)
↓
현대(초라스 마을)
↓
중세(초라스 마을→흉가)

마을 사람들의 말로는 흉가에서 매일 이상한 소리가 난다고 한다. 그 소리를 조사할 겸 들어가 보니 스켈리톤들이 크로노 일행을 공격해온다. 몬스터들을 쓰러뜨리지만 바닥이 부서져 있어서 더 이상 안으로 들어 갈 수가 없다. 초라스 마을로 돌아와 알아보니 기술자가 도구를 잃어버려서 술에 절어 살고 있다는 정보를 듣는다. 현대의 초라스 마을로 와본 크로노는 중세와는 반대로 도구는 있는데 술만 먹는 기술자를 발견한다. 현대의 기술자에게서 도구를 얻어다 중세의 기술자에게 전해주자 다시 영업을 시작한다. 이 기술자에게 부탁을 해서 바닥을 고치는 것과 몬스터를 퇴치하는 것을 몇 번 반복하면 부서진 바닥이 모두 수리되어 지하로 내려갈 수 있다.



이곳 지하에서 카에루의 옛 친구인 사이라스의 묘가 있었다. 묘에 나타난 사이라스의 유령은 카에루에게 인사말만 남긴 채 승천(?)한다. 그후 다시 그랜과 리온으로 갈라진 검을 다시 한번 합체를 하면서 더욱 강해진다. 한마디로 파워 업!!. 솔직히 이 이벤트를 클리어하기 이전에 그랑드리온은 여느 무기와 똑같다고 봐도 과언이 아닐 만큼 약해지지만 이 이벤트를 클리어 하면 그 파워가 역시 '그랑드리온'이라고 할만큼 파괴적이 된다. 또 용자의 뱃지와 환상적인 콤비로 크리티컬률도 말 그대로 환상이 된다.

가르디아 왕국의 위기

현재(가르디아 성→재판소→왕실 보물 창고→재판소)

잠시 마알의 성인 가르디아 성에 들린 크로노 일행은 마알의 어머니가 죽었다는 소식을 듣는다. 그런데 이상한 것은 가르디아 왕이 있는 곳을 찾아 성을 돌아다녀 보니 재판을 받고 있었다. 무지개 색 조개는 백성들의 것인데 사리사욕을 위해서 상인에게 팔았다는 것이다. 재판이 왕에게 불리하게 전개되자 마알은 팔지 않았다는 증거를 찾으려 보물 창고에 들어갔는데 이상하게도 몬스터들이 공격을 해온다.

결국 증거를 가지고 극적인 순간에 나타난 마알 덕분에 재판은 역전된다. 하지만 그것으로 끝나기를 바란다면 큰 오산. 대신은 야크라 13세로 변신하여 마알 일행을 공격해온다. 하지만 마알 일행에게 단번에 깨지고 만다. 마알은 야크라 13세를 쓰러뜨린 후 발견한 열쇠로 상자 속에 갇혀 있던 진짜 대신을 구해준다. 그리고 보슈가 태양석과 무지개 색 조개로 만든 최강의 방어구, 프리즘 시리즈와 크로노가 사용하는 최강의 검인 무지개 등을 선물 받는다.



엔딩에 대하여

크로노는 약 20개정도의 엔딩을 가지고 있다. 이 엔딩은 라보스를 처치하는 시기에 따라서 변화하게 되어있고 眞엔딩은 위에 표시한 몇 가지 이벤트를 모두 클리어해야만 볼 수 있다. 하지만 眞엔딩만 봤다고 해서 크로노를 모두 즐긴 것은 아니다. 숨겨진 본 공략에 나와있지 않은 그런 이벤트들은 독자들이 직접 찾아보도록 하자. 특히 라보스를 처리한 시기가 언젠가에 따라서 엔딩이 결정된다는 점을 유념하도록 하자. 크로노는 한 번 클리어하고 나면 강한 스타트라는 것이 생기므로 그다지 어려울 것이라고는 생각하지 않는다. 이 부분부터는 독자의 역량에 맡기도록 하겠다.

특수기 리스트

크로노와 일행들이 사용하는 기술들을 표로 나열해놓았다. 유저들의 도움이 되길….

1인기 일람

[크로노]

기술이름	MP소모량	속성	효과
회전베기(かいてんぎり)	2	天	회전하며 적을 공격한다
진공베기(かまいたち)	2	天	적 한 마리에게 검기로 공격
썬더(サンダー)	2	天	적 하나에게 약한 벼락을 내린다
전력베기(ぜんりょくぎり)	4	—	적 하나에게 통상의 두배 대미지로 공격한다
썬더가(サンダガ)	8	天	적 전체에게 강한 벼락을 내린다
레이즈(レイズ)	10	天	아군 캐릭터 한 명을 전투불능 상태 에서 부활시킨다
마구베기(みだれぎり)	12	—	적 한 마리에게 4번 베기를 한다
샤이닝(シャイニング)	20	天	적 전체에게 성스러운 빛으로 공격한다

[마알]

기술이름	MP소모량	속성	효과
오라(オーラ)	1	—	아군 한 명의 HP를 조금 회복시킨다
도발(ちょうはつ)	1	—	적 한 마리를 혼란시킨다
아이스(アイス)	2	水	적 한 마리에게 약한 얼음을 던진다
케알(ケアル)	2	水	아군 한 명의 HP를 회복시킨다
헤이스트(ヘイスト)	6	水	아군 한 명의 행동 속도를 두배로 만든다
아이스가(アイスガ)	8	水	적 천체에게 강한 얼음을 던진다
케알가(ケアルガ)	5	水	아군 한 명을 최대치로 회복시킨다
어레이즈(アレイズ)	15	水	아군 중 전투불능의 캐릭터를 완전 회복시켜 부활시킨다

[루카]

기술이름	MP소모량	속성	효과
화염방사(かえんほうしゃ)	1	火	직선상의 적에게 화염공격을 한다
최면음파(さいみんおんぱ)	1	—	전 전체를 재운다
파이어(ファイア)	2	火	적 한 명에게 약한 화염을 가한다
네이팜봄(ナパームボム)	4	火	일정 원내에 적에게 폭탄을 던진다
프로텍트(プロテクト)	6	火	아군 한 명의 방어력을 올려준다
파이가(ファイガ)	8	火	적 전체에게 강한 불꽃을 가한다
메가톤봄(メガトンボム)	15	火	일정 원내에 적에게 강력한 폭탄으로 공격한다
프레아(フレア)	20	火	적 전체를 강력한 빛과 열로 공격한다

[카에루]

기술이름	MP소모량	속성	효과
베로롱(ベロロン)	1	—	아군 한 명의 HP를 조금 올린다
베로롱 베기(ベロロンぎり)	1	—	적을 혀로 당긴 후 검으로 공격한다
워터(ウォーター)	2	水	적 하나에게 약한 물거품으로 공격한다
힐(ヒール)	2	水	아군 전체의 HP를 조금 올려준다
점프 베기(ジャンプぎり)	4	—	적 하나를 점프한 뒤 벤다
워터가(ウォータガ)	8	水	적 전체에게 강한 물거품을 뿌린다
케알가(ケアルガ)	5	水	아군 한 명의 HP를 올린다
개구리 떨구기(カエルおとし)	15	—	적 전체에게 HP가 적을수록 큰 타격

[에이라]

기술이름	MP소모량	속성	효과
키스(キッス)	1	—	아군 한 명의 HP와 스테이터스를 치료
마르마지로 킥(まるまじろキック))	2	—	적 하나에게 날라차기를 한다
할퀴고 깨물기(ひっかきかみつき)	2	—	적 하나에게 할퀴기 공격을 한다
암석 던지기(がんせんきなげ)	4	—	적 하나를 집어던진다
미인계(いろじかけ)	4	—	적 하나를 유혹해 아이템을 얻는다
꼬리 회오리(しっぽたつまき)	10	—	주위의 적을 회오리로 공격한다
공룡(きょうりょう)	15	—	적 전체에게 HP가 적을수록 큰 타격
3단 킥(3だんキック)	20	—	적 하나에게 3단 차기를 가한다

[로보]

기술이름	MP소모량	속성	효과
로케트 펀치(ロケットパンチ)	1	—	적 하나에게 로봇 주먹을 날린다
케알 빔(ケアルビーム)	2	—	아군 한 명의 HP를 조금 회복한다
회전 레이저(かいてんレーザー)	3	—	적 전체에게 레이저 광선을 뿌린다
로보 태클(ロボタックル))	4	冥	적 한 마리에게 몸으로 부딪힌다
힐 빔(ヒールビーム)	3	—	아군 전원의 HP를 조금 올려준다
머신건 펀치(マシンガンパンチ)	12	—	적 하나에게 연속 펀치를 가한다
서클 봄(サークルボム)	14	火	일정 범위의 적을 폭탄으로 공격
일렉 어택(エレキアタック)	17	天	적 전체에게 풀파워 전기공격

[마왕]

기술이름	MP소모량	속성	효과
썬더가(サンダガ)	8	天	적 전체에게 전격 마법을 뿌린다
아이스가(アイスガ)	8	水	적 전체에게 강한 얼음을 던진다
파이가(ファイガ)	8	火	적 전체에게 강한 불꽃을 가한다
다크봄(ダークボム)	8	冥	일정 범위의 적에게 암흑 폭탄을 던진다
매직 바리어(マージクバリア)	8	—	아군 한 명의 마법방어력을 높인다
다크 미스트(ダークミスト)	10	冥	적 전체에게 암흑 마법을 가한다
블랙홀(ブラックホール)	15	—	일정범위의 적에게 죽음 판정을 시킨다
다크 매터(ダークマター)	20	冥	적 전체에게 암흑 최강 마법을 가한다

2인기 일람

[크로노 + 마알]

기술이름	속성	효과
회전 오라(かいてんオーラ)	—	회전하면서 오라를 방출해 아군 전체의 HP를 조금 상승시킨다
아이스 소드(アイスソード)	水	적 하나를 아이스가 덮인 검으로 공격
아이스가 소드(アイスガソード)	水	적 전체에게 아이스가 덮인 검으로 공격

[크로노 + 루카]

기술이름	속성	효과
화염 사륜(かえんしゃりん)	火	원 범위의 적에게 불을 실은 검으로 공격
파이어 소드(ファイアソード)	火	적 하나를 불이 덮인 검으로 공격
파이가 소드(ファイガソード)	火	적 전체에게 불이 덮인 검으로 공격

[크로노 + 로보]

기술이름	속성	효과
고속 회전(こうそくかいてん)	冥	적 전체에게 회전 레이저로 공격
대회전 베기(だいかいてんぎり)	—	일정 원내의 적을 회전 베기로 공격
슈퍼 일렉(スーパーエレキ)	天	적 전체에게 최고의 전격을 가한다

[크로노 + 카에루]

기술이름	속성	효과
엑스 베기(エックス ぎり)	—	적 한 명에게 크로스 베기를 한다
검날 폭포(やいばのたき)	—	적 하나에게 고공에서 크로노가 칼을 세우고 공격
피뢰침(ひらいしん)	天	적 하나에게 검을 꼽고 전격으로 공격

[크로노 +에이라]

기술이름	속성	효과
드릴 킥(ドリル キック)	—	회전하면서 적 하나에게 발차기를 가함
벼락 깨물기(かみなりかみつき)	天	썬더를 흡수한 에이라가 물기로 공격
매 베기(ハヤブサぎり)	—	직 선상의 적에게 일자로 베고 지나간다

[마알 +루카]

기술이름	속성	효과
반작용 봄(はんさようボム)	冥	물과 불의 충돌을 일정 원내의 적에게 날린다
반작용 봄2(はんさようボム2)	冥	반작용 봄의 강화판으로 파워가 좀더 강하다
반작용 봄3(はんさようボム3)	冥	반작용 봄2의 강화판으로 적 전체에게 타격을 준다

[마알 +로보]

기술이름	속성	효과
오라 빔(オーラビーム)	—	오라를 방출 아군 전원의 HP를 조금 상승시킨다
아이스 태클(アイスタックル)	水	아이스를 덮은 로보가 태클을 가한다
케알가 윈드(ケアルガウインド)	水	케알가를 방출에 아군 전원의 HP를 올려준다

[마알 +카에루]

기술이름	속성	효과
아이스 워터(アイスウォーター)	水	얼음 고드름을 날려 적 전체를 공격
빙하(ひょうが)	水	특대 고드름으로 적 전체에게 공격
더블 케알가(ダブルケアルガ)	水	아군전원의 HP, 전투불능, 상태이상을 모두 회복한다

[마알 +에이라]

기술이름	속성	효과
더블 미인계(ダブルいろじかけ)	—	동시에 한 케릭터를 유혹해 아이템을 얻는다
얼음 던지기(こおりなげ)	水	원 범위의 적에게 많은 얼음 덩어리를 날린다
빙하 던지기(ひょうがなげ)	水	원 범위의 적에게 아주 큰 얼음 덩어리를 날린다

[루카 +로보]

기술이름	속성	효과
파이어 펀치(ファイアパンチ)	火	원 범위의 적에게 불꽃펀치로 공격한다
파이가 태클(ファイガタックル)	火	적 하나에게 불로 덮인 몸으로 공격한다
더블 봄(ダブルボム)	火	로보 주위의 적을 최강의 폭탄으로 공격한다

[루카 +카에루]

기술이름	속성	효과
레드 니들(レッドニードル)	火	적 하나를 불꽃의 점프베기로 공격
라인 봄(ラインボム)	火	직선상의 적에게 폭탄을 떨어뜨린다
개구리 프레아(カエルフレア)	火	적 전체에게 프레아를 먹은 개구리로 공격

[루카 +에이라]

기술이름	속성	효과
불꽃 차기(ほのおげり)	火	적 한 명에게 불꽃으로 덮은 다리로 날라차기를 한다
화염 회오리(かえんたつまき)	火	적 전체에게 파이가를 머금은 회오리로 공격
불꽃 3단차기(ほのお3だんキック)	火	불꽃의 3단 차기를 한다

[로보 +카에루]

기술이름	속성	효과
집어던지기 소드(ぶんなげソード)	—	카에루를 던져 적 하나를 공격한다
샤본 프레아(シャボンブレス)	—	적 하나를 거품을 덮은 로보가 낙하해 공격
케알가 웨이브(ケアルガウェイブ)	—	아군 전체의 HP를 올린다

[로보 +에이라]

기술이름	속성	효과
단(おたちだい)	—	로보 위에서 에이라가 도발로 적 전체의 움직임을 마비시킨다
대회전 차기(だいかいてんげり)	—	에이라가 회전하면서 적 하나에게 차기를 한다
지옥 던지기(じごくなげ)	—	로보와 에이라가 적 하나를 던지면서 타격을 한다

[카에루 +에이라]

기술이름	속성	효과
베로롱 키스(ベロロンキッス)	—	아군 전원의 HP와 스테이터스 이상을 치료
샤본 태클(シャボンタックル)	—	거품으로 휩싸인 에이라가 적 하나를 공격
낙하 베기(あぐらおちぎり)	—	카에루와 에이라가 동시 적 한 마리에게 칼을 꼽아 공격

3인기 일람

기술이름	속성	효과
믹스델타(ミックスデルタ)	冥	하늘, 물불의 힘을 모아 적 전체에게 타격
킵 아레이즈(キープアレイズ)	—	아군 전원의 전투 불능상태를 자동회복
아크 인펄스(アークインパルス)	水	점프한 후 아이스가 덮인 검으로 동시 공격한다
파이날 킥(ファイナルキック)	冥	물의 에너지 구를 얻은 에이라가 3단 차기공격을 한다
파이가 서클(ファイガサークル)	火	불을 얻을 크로노를 돌려 주위의 적을 공격
델타 스톰(デルタストーム)	冥	하늘, 물불의 힘을 모아 적 전체에게 타격
가트링 킥(カトリングキック)	冥	적 하나에게 불과 하늘의 에너지 볼로 드릴킥
트리플 어택(トリプルアタック)	—	3인이 엇갈리며 적 하나를 공격
빅 토네이도(ビッグトルネード)	冥	3인이 회전하여 회오리를 발생시켜 적 전체를 공격
3차원 어택(3次元アタック)	—	엑스 베기에 에이라가 합쳐서 적 하나를 공격

[엔딩 조건 리스트]

엔딩	조건
시간의 저편으로	죽음의 산에서 크로노를 소생시킨 뒤에 라보스와 전투. 단, 실버드의 유무로 엔딩이 변화
재회	크로노가 죽은 상태에서 라보스와 전투. 역시 실버드의 유무로 엔딩이 변화
드림 프로젝트	강한 스타트로 시작해서 처음에 나오는 텔레포트 우측의 빛과 접촉하여 라보스와 전투
가르디아를 계승하는 자	중세에서 마왕을 도와주고 현대에 돌아옴. 바로 텔레포트 우측의 빛을 접촉한 후 라보스와 전투
잘 자요	4명이 시간의 끝에 간 이후부터 중세의 재난의 다리에서의 싸움 전에 라보스와 전투
전설의 용자	징크드러거를 없앤 후 바로 돌아가서 라보스와 전투
알 수 없는 과거	타타에게서 용자 뱃지를 받고 바로 라보스와 전투
시간 속에서 살아가는 사람들	그랑드리온이 복원된 후 카에루에게 주지않고 바로 라보스와 전투
친구들과의 맹세	그랑드리온을 카에루에 건네주고 마왕과 싸우기 전에 라보스와 전투
디노 · 에이지	마왕과의 전투 후 원시로 이동. 그리고 이상한 산으로 돌아가 라보스와 전투
예언자가 원하는 것는…	아자라를 해치운 뒤 고대로 가지 않고 라보스와 전투
반성회	사라가 봉인의 문을 여는 것을 보자마자 바로 질의 신전에서 나와서 라보스와 전투

마치며...

꽤 오랜만에 즐겨보는 게임이라서 그런지 감회가 무척 새로웠다. 특히 정상적인 스퀘어를 다시 만나볼 수 있었던 것도 그 기쁨중의 하나. SFC때만 하더라도 밤잠을 설치며 즐기던 크로노가 결국은 플스로 나와버리다니…. 좀더 이벤트를 캐내어 독자들에게 공개하고 싶었지만 지면의 한계를 느낀지라 독자들이 직접 본 공략에 게재된 이외의 이벤트들을 꼭 찾아보기 바란다. 하지만 로딩은 정말 길었다

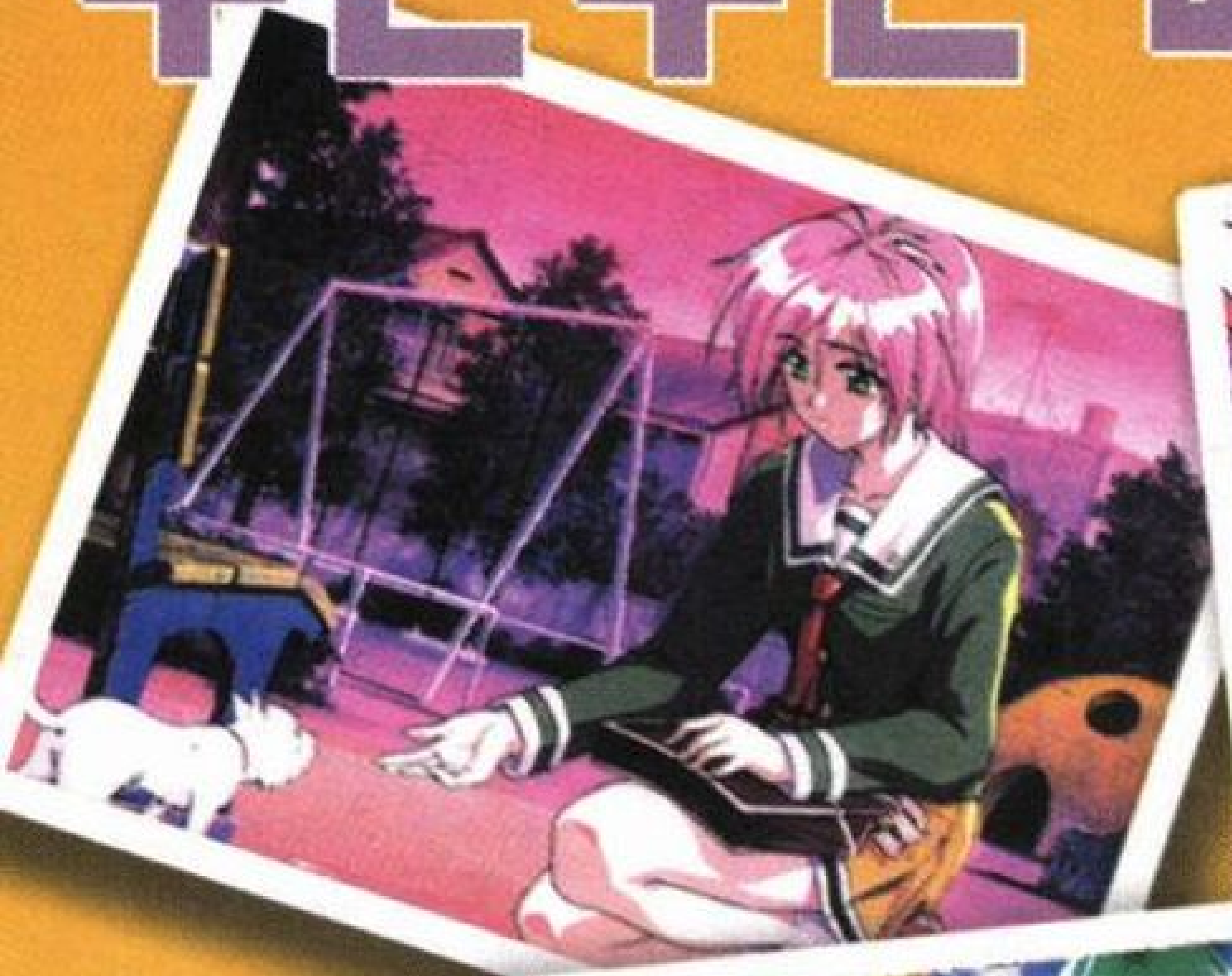


●장르:연애 SLG ●제작사:코나미 ●발매일:11월 25일 ●발매가:6,800엔(한정판 9,800엔)

PLAYSTATION

5년의 세월을 넘어서 다시 찾아온 사랑의 서사시…

두근두근 메모리얼 2







그래픽	★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★
(한정판 소장 가치)	★★★★★★

시간은 흘렀다. 드디어 5년에 걸친 우려먹기에 종지부를 찍고 새로운 우려먹기의 막이 올랐다. 특히 이번 「2」는 벌써 전용 인터넷망과 어펜드 디스크까지 갖춘 완벽한 시스템을 구축해 놓고 게이머들을 유혹(?)하고 있다. 시간이 부족했던 관계로 그다지 좋은 공략은 되지 못 했지만 이 메마른 세상에 아직도 「순애」라는 낭만적인 단어를 믿고 있는 모든 이들을 위하여 미력하나마 이 글을 바친다.

공략 ···› 防塵

설레임과 함께 한 5년의 세월…

1994년 PC엔진용으로 출발, 95년에 PS로 이식, 연애 시뮬레이션 최초로 밀리언셀러라는 말도 안되는 기록을 남긴 두근두근 메모리얼. 지금까지 두근두근의 이름을 달고 나온 타이틀들은 두근두근 메모리얼(PC엔진, PS, SS, GB, 이하 「두근두근 메모리얼」은 생략), 프라이비트 컬렉션(PS), 대전 퍼즐 구슬(PS), 대전 뒤집기 구슬(PS), 셀렉션 VOL.1 후지사키 시오리(PS), 드라마 시리즈 VOL.1 무지개빛 청춘(PS, SS), 드라마 시리즈 VOL.2 채색의 러브송(PS, SS), 드라마 시리즈 VOL.3 여행의 시(PS, SS), 방과후 퀴즈해요(PS) 등으로 과연 '우려먹기'라는 명성에 손색이 없는 타이틀들이었다(헉헉…). 물론 캐릭터 상품도 가히 상상도 못할 만큼 많은 종류가 발매되었기에 더욱 그 악명은 높아져만 갔다. 하지만! 팬들이라면 이해하겠지만 이것은 단순한 상술이라기 보다는 팬 서비스라는 정신이 살아있음을 알 것이다. 어쨌든 5년간에 걸친 두근두근의 상품들은 OVA를 끝으로 종지부를 찍었으며 이제는 드디어 2로의 역사적인 전환의 장이 열린 것이다. 두근두근 1에서 파생된 수많은 연애 시뮬레이션 장르의 틈바구니에서 두근두근 2는 그 바통을 이어받을 수 있을까? 그 답은 이제부터 찾아나가는 것이다.





▲ 역사적인 세대 교체의 순간

기본 조작

버튼	효과
십자키	커서의 이동
○버튼	선택, 결정
×버튼	취소, 음성 · 무비 스킵, 엔딩에서 캐릭터 대사 표시
□버튼	사용 안 함
△버튼	장소나 날짜를 표시
R1버튼	(일부 장소에서)우측 · 하단 스크롤, 하교 이벤트에서 부르기 윈도우 표시
R2버튼	고정 범위 이외로 커서 이동
L1버튼	(일부 장소에서)좌측 · 상단 스크롤
L2버튼	메시지 일제 스킵
셀렉트 버튼	메시지 윈도우를 제거
스타트 버튼	게임 시작, 무비 스킵

공략 가능 여성 캐릭터 소개



히노모토 히카리 (陽ノ下 光)

본편의 히로인. 두근두근의 히로인답게 머리는 빨간색이며(…) 주인공과는 어렸을 적부터 친구였으며 언제나 함께 놀았다…라는 설정까지 히로인임을 강조하고 있다. 단 전작의 시오리와는 달리 어렸을 적에 주인공이 이사를 가는 바람에 잠시 헤어져 있다가 히비키노 고등학교에서 운명적인 재회를 하게 된다. 요즘 히로인답지 않게 숏커트 헤어인 점이 특색. 유년기 이벤트를 보면 알지만 옛날에는 롱헤어였다.

성격상의 주의 밝고 건강한 타입의 소녀로 육상부이니 만큼 운동을 좋아한다. 하지만 전작의 키요카와 노조미도 그랬던 것처럼 보통 여자아이들이 좋아할 만한 곳은 전부 좋아한다. 그렇기에 장소가 어디에든 상관없이 즐겁게 지낼 수 있을 것이다(물론 대사 선택을 잘해야겠지만). 주인공과는 어렸을 적 친구였던 만큼 매사에는 솔직한 대답이 좋다. 단, 의외로 무서운 것을 싫어하기 때문에 호러영화 같은 데이트 장소에는 절대로 부르지 않도록!

생일	6월 25일
별자리	게자리
혈액형	A형
키	157cm
몸무게	44Kg
스리 사이즈	82/56/83
전화번호	△△□-○△××
취미	유리 액세서리 수집, 자전거 타기
좋아하는 것	유리 액세서리, 여름, 바다, 태양
싫어하는 것	암흑, 지진, 번개, 호러영화
동아리	육상부



아소 카스미 (麻生 華澄)

주인공이 다니게 되는 히비키노 고등학교의 선생님. 주인공이 어렸을 적에 근처에 살던 누나였다. 학생시대에는 재색겸비, 성적우수, 스포츠 만능이었다고 한다. 거기에다 성격까지 좋으니 그야말로 남자들의 꿈(오히려 이쪽이 히로인 분위기가…). 싫어하는 것을 보면 알겠지만 나이에 어울리지 않는 귀여움까지, 분명히 학교에서도 인기 선생님임이 틀림없다. 아케이드판 두근두근에 등장하는 다카하시 선생(기억하는 사람들 있을려나…)은 상당히 싸구려 분위기를 풍겼던 반면 카스미의 경우에는 다소곳하면서도 성숙한 분위기를 풍기는 것이 특색.

성격상의 주의 항상 분위기를 리드하는 차분한 요조 숙녀의 분위기를 풍기는 금세기 최후의 누님 캐릭터. 하지만 의외로 귀여운 것들을 좋아하는 일면도 보인다. 전용 스팟인 드라이브를 잘 사용하는 것도 좋다. 일단은 주인공보다 나이가 많기 때문에 다른 여자아이들과 같은 방법으로 대하면 한계가 있다는 것을 기억해 두자.

생일	10월 8일
별자리	천칭자리
혈액형	A형
키	164cm
몸무게	48Kg
스리 사이즈	88/58/86
전화번호	○○□-○○△○(지역 번호 있음)
취미	피아노 치기
좋아하는 것	드라이브, 목욕
싫어하는 것	조기 기상, 기계 다루기
동아리	선생이란 말이다!

미나즈키 코토코 (水無月 琴子)



생일	12월 2일
별자리	사수자리
혈액형	AB형
키	166cm
몸무게	47Kg
스리 사이즈	86/58/85
전화번호	○○□-×△□□
취미	차 마시면서 독서하기, 하이쿠(일본의 시), 수양버들
좋아하는 것	일본 차, 일본 과자, 유유적적, 풍류
싫어하는 것	매운 음식, 커피, 서양 문화, 서양글
동아리	다도부

길고 파란 머리와 약간은 차가운 듯한 인상이 꼭 천×무○의 료¥키를 떠올리게 하는 캐릭터 미나즈키 코토코. 히카리와는 친한 친구이다. 따라서 자연히 주인공과도 아는 사이가 된다(그렇다면 전작의 미키하라 메구미 정도의 역할인데…전혀 다른 분위기). 일본문화를 자신의 긍지로 여기는 그녀이기에 항상 말을 조심해야 한다. 홀로 다도부를 만들어서 홀로 부를 꾸려나가고 있다. 어른스러운 분위기를 사뭇 풍기며 성격은 냉정 침착.

성격상의 주의 냉정한 성격에다가, 일본 문화를 좋아하고 서양 문화를 싫어하기 때문에 데이트 스팟과 언어 선택에는 심사숙고가 필요하다. 특히 호감도가 낮을 때에 어설프게 영어식 표현이 섞인 일어를 사용하는 것은 금물. 화가 나면 말릴 수 없을 만큼 무서우므로 그녀의 기분을 절대 건드리지 않도록 하자. 다도부의 유일한 부원이기 때문에 그녀의 고백을 받고 싶다면 다도부에 입부하는 것은 필수조건이다.



코토부키 미유키 (壽 美幸)

운 없기로는 가히 일본 제일이라고 할 수 있는 재수가 없는 아이. 끝도 없이 크고 작은 불행들이 그녀 주변을 맴돌지만 지금까지 살아있는 걸 보면 오히려 재수가 좋은 지도(어이 어이…). 슬램덩크의 강백호(사쿠라기)처럼 사람에게 별명을 붙이는 것이 특기라는 실용적이지 못한 취미를 지니고 있다. 아이돌 스타나 캐릭터 상품 광신도.

성격상의 주의 밝은 면으로만 따지면 히카리 이상이라고도 할 수 있다. 캐릭터 상품을 좋아하며 유행에 민감한 지라 아이돌 스타의 콘서트나 가라오케, 팬시샵 등등의 데이트 스팟이 딱 알맞다. 자신은 항상 불행을 몰고 다니는 사람이라고 생각하기 때문에 그러한 점에 있어서는 기분을 건드릴 만한 일을 하지 말자. 또한 불길한 징조를 가지고 있는 물건도 싫어하기 때문에 그 점에도 주의.

생일	1월 1일
별자리	산양자리
혈액형	O형
키	155cm
몸무게	43Kg
스리 사이즈	84/56/84
전화번호	×△□-○×○×
취미	신에게 부탁하기, 가라오케, 아이돌 콘서트 가기
좋아하는 것	각종 캐릭터 상품, 작은 동물
싫어하는 것	불행한 일, 불행의 상징이 되는 물건, 제비뽑기
동아리	테니스부



이치몬지 아카네 (一文字 あかね)

부모님은 여행에서 돌아오지 않고, 오빠라는 작자는 백수. 가사 전반을 책임지고 있으며 가계는 아르바이트로 꾸려나가고 있는 데다가 학교까지 다녀야 하는 가정 운이 나쁜 소녀. 당연히 가사 일이 특기이며 남성적인 면이 강하다. 상당히 바쁜 일상을 보내고 있는 것이 연애의 걸림돌이 될지, 의외의 장점이 될지는….

성격상의 주의 그녀는 가정 사정상 가사 일에다 아르바이트, 학교까지 다녀야 한다는 삼중고를 겪고 있다. 따라서 그녀에게 있어서 시간은 아주 중요한 것. 모처럼 데이트를 나왔는데 쓸데없는 시간을 보냈다는 인상을 주었다면 각오를 단단히 하는 것이 좋을 것이다. 자신이 공부할 시간이 없기 때문에 머리가 좋은 사람을 좋아한다. 의외로 가라오케를 좋아하므로 그 점도 기억해 두자.

생일	9월 10일
별자리	처녀자리
혈액형	O형
키	159cm
몸무게	46Kg
스리 사이즈	90/59/87
전화번호	△△□-△△△○
취미	과자 만들기, 가라오케, 윈도우 쇼핑
좋아하는 것	오빠(어거덕!), 학교
싫어하는 것	오빠(역시나…), 여자 꼬시기 좋아하는 사람
동아리	그런 것을 할 정도로 한가하지 않다.

시라유키 미호 (白雪 美帆)

생일	2월 24일
별자리	물고기자리
혈액형	B형
키	156cm
몸무게	41Kg
스리 사이즈	79/56/80
전화번호	△○□-○×△△
취미	앤틱 인형 수집, 그림책 수집, 점치기 전반(오타쿠냐…)
좋아하는 것	귀여운 것, 케로케로데베소군의 캐릭터 상품
싫어하는 것	시끄러운 것, 현란한 것
동아리	연극부

전작의 키사라기 미오와 거의 비슷한 문학도처럼 보이지만 미호의 경우는 거의 중증이다. 로맨티스트인데다가 공상이 강해서 아무도 없는 곳에서 하늘에 대고 말을 건다던가, 집에 있는 인형 「케로군」(정식명칭 케로케로데베소(뭐지…?)군)에게 곧잘 말을 건다. 취미로 삼고 있는 점의 경우, 상당히 적중률이 높아서 주위의 평가가 좋다.

성격상의 주의 로맨틱한 면이 두드러지므로 조용하고 분위기 있는 곳을 데이트 장소로 삼는 것이 첫 번째. 가끔씩 말을 상당히 돌려서 하기 때문에 페이스를 쫓아가지 못하면 대화가 막히는 경우가 있다. 공상이 강하다는 점을 염두에 둘 것. 시끄러운 것을 싫어하는 관계로 사람들이 많은 곳은 피할 것을 권한다.





아카이 호무라 (赤井 ほむら)

전혀 의외지만 어쨌든 학생회장. 이라고는 하지만 먹고 자고 노는 것 밖에 머리에 없기 때문에 일은 할 리가 없고 학생회 측에서는 어딜 봐도 쓸모가 없다. 학생회장이 된 이유도 입학식 당일에 지각한 것을 교장에게 들켜, 교장이 마음대로 앉힌 것이다. 단순 무식에 여자다운 구석이라곤 눈꼽만치도 없으며 마음에 안 드는 상대에게는 「회장 킥」을 먹인다. 이 게임에 가장 어울리지 않을 법한 캐릭터. 몸매가 역대에서 가장 빈약한 수치를 자랑하지만 절대 로리 캐릭터가 아님에 주의!

성격상의 주의 노는 것에 관해서는 당당 세계제일의 수준이므로 어쨌든 마음껏 놀 수 있는 곳으로 가는 것이 좋다. 조용한 곳은 성격상 맞지 않기 때문에 애초부터 계산에서 지우는 것이 좋다. 게임의 실력은 상당해서 그녀의 자존심을 건드리지 않도록 하는 것도 신경 쓰자. 성격이 시원시원해서 의외로 기분 맞추기는 어렵지 않다.

생일	7월 18일
별자리	게자리
혈액형	B형
키	149cm
몸무게	39Kg
스리 사이즈	72/55/74
전화번호	××□-△○×△
취미	먹기, 자기, 놀기
좋아하는 것	밥, 잠, TV애니메, 게임
싫어하는 것	공부, 집단행동, 가만이 있기
동아리	학생회



야에 카오리 (八重 花櫻梨)

밝은 분위기의 히비키노 고등학교에서 마치 그림자 같은 분위기를 풍기는 카오리. 어쩐 일인지 인간 불신에 걸려 있어 타인과의 인간관계를 의식적으로 거부하고 있다. 언제 학교를 그만둬도 전혀 이상할 것이 없는 정도로 중증. 두근두근 시리즈의 유일한 다우너이다. 세간에는 진짜 히로인이라는 소문이 파다한 캐릭터(하지만 어디까지나 소문).

성격상의 주의 세간에서 말하는 아Y 나M R이 스타일의 소녀. 그녀의 마음을 열기는 이만저만의 노력이 필요한 것이 아니다. 그렇다고 너무 귀찮게 하는 것도 좋아하지 않는다. 일단은 자연을 좋아하므로 자연을 감상할 수 있는 곳부터 데려가는 것이 포인트. 그러한 분위기에서 이야기를 시작함으로서 천천히 마음을 열어나가자.

가까워지기 시작하면 전혀 어울리지 않는 장소도 좋아하는 일면을 볼 수 있다.

생일	5월 20일
별자리	양자리
혈액형	A형
키	169cm
몸무게	50Kg
스리 사이즈	86/61/88
전화번호	O×□-O△××
취미	자연과 대화하는 일
좋아하는 것	열대어, 고양이, 자연
싫어하는 것	개, 욕, 거짓말, 위선, 음담패설
동아리	인간불신이다. 할 리가 있나?



사쿠라 카에데코 (佐倉 楓子)

나이보다 어려보이는 귀여운 분위기. 하지만 본인은 「귀엽다」라고 불리는 것을 아주 싫어하는지라 의외로 대처가 까다롭다. 야구부의 매니저를 하고는 있지만 전작의 니지노 사키 양과는 틀려서 실수가 많고 어리버리한 면이 있다. 취미는 수예. 남자와 같이 있어 본 경험이 거의 없다. 즉, 연애 지식은 백지 상태.

성격상의 주의 야구부 매니저의 전통, 노력가 타입(노력가를 좋아한다는 뜻). 자신의 체형이 작다는 데에 콤플렉스가 있으므로 절대로 「かわいい」(귀엽다라는 뜻)에 관련된 말을 입밖에 내지 말자. 왠지 모르지만 파충류를 좋아하는 특이한 취미가 있다. 매니저이니 만큼 야구의 관전도 좋아한다.

생일	11월 14일
별자리	전갈자리
혈액형	O형
키	154cm
몸무게	46Kg
스리 사이즈	86/60/86
전화번호	O×□-××O△
취미	엽서 수집, 수예 전반
좋아하는 것	야구, 파충류(!?)
싫어하는 것	체중계, 벌레
동아리	야구부



이주인 메이 (伊集院 メイ)

가장 특별하다고 할 수 있는 캐릭터. 말투는 문어체(문장에 쓰는 듯한 말투)에다 전작의 바로 그 이주인 레이의 동생. 거기에다 세상 물정에는 캄캄한 주제에 하이테크 지식은 풍부. 도저히 앞뒤가 맞지 않는 특징들의 소유자로 당연히 성격은 자기 마음대로. 몸종 사쿠노신이 항상(일까…?) 붙어 다닌다.

성격상의 주의 건방지지만 참아야 한다. 나이는 어리지만 계급적으로 자신을 한 수위라고 보고 있으므로 괜히 성질을 건드리지 말자. 세상물정을 모르는 지라 의외의 장소에 데려가면 아주 좋아할 때가 있다. 컴퓨터 관련지식이 상당하기 때문에 전작의 히모오 유이나가 좋아하는 장소는 대개 다 좋아한다(대표적으로 정크샵). 그래도 나이는 1살 어리기 때문에 기본적으로 따뜻이 대하는 것을 잊지 말자.

생일	10월 28일
별자리	전갈자리
혈액형	AB형
키	149cm
몸무게	38Kg
스리 사이즈	72/55/73
전화번호	O△×-O×△O
취미	브랜드 상품 수집, 서민을 내려다보는 것(이 녀석은 진심이다!)
좋아하는 것	훌륭한 자신, 망고스친
싫어하는 것	인간쓰레기, 자만, 파
동아리	컴퓨터부

메인 화면 보는 법



① 현재의 날짜를 표시한다
② 이번 주 또는 오늘의 예정을 나타낸다
③ 행동 커맨드를 나타낸다
④ 데이트나 전화, 잡지나 달력, 옵션 화면과 세이브가 가능한 휴일 커맨드를 나타낸다
⑤ 전화다. 여기에 커서를 맞추고 캐릭터 소개의 전화번호를 패드로 입력하면 전화가 걸린다(알고 있었겠지 다들).
⑥ 플레이어의 파라미터가 표시된다. 파라미터는 아래와 같다.

體調	체력	文系	문계 학력
理系	이계 학력	藝術	예술 학력
運動	운동	雜學	잡학
容姿	용모	根性	근성
ストレス	스트레스		

게임의 기본적인 진행과 도움말


▲ 이런 식으로

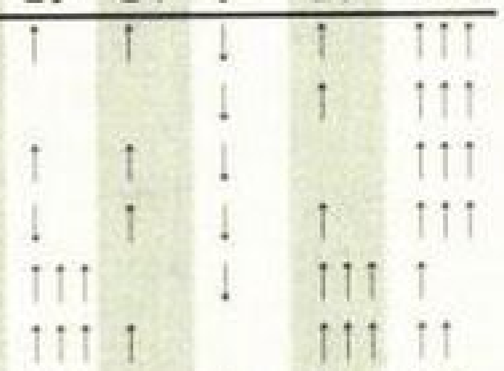
게임의 목적

플레이어는 히비키노 고등학교의 학생으로 3년간의 학교 생활을 보내게 된다. 거기에서 옛 친구였던 히노모토 히카리를 비롯, 많은 미소녀들과 즐거운 학교 생활을 보내며, 자신이 좋아하는 여성에게 고백을 받는 것이 게임의 목적이다. 그를 위하여 주인공은 여러 가지 방법으로 자신을 연마하게 된다.


▲ 요렇게 말이다

게임의 흐름

3년간의 게임의 흐름은 완전히 같은 패턴으로 진행된다. 특히 두근두근 1과도 완전히 똑같은 일상 생활 보내기 방식을 채택하고 있기 때문에 전작을 해 본 사람들이라면 전혀 설명이 필요가 없을 것이다. 기본적으로 평일→휴일→평일의 반복시스템을 채택하고 있다.



• 평일

평일에 할 일들은 그 전주 일요일 밤에 정하게 된다. 그 날 정한 커맨드의 명령을 6일 내내(휴일 제외)실행하게 되는데 그 와중에서 능력치가 오르고 내려간다. 커맨드에 따른 능력치의 변동은 다음과 같다.

※ 화살표 숫자가 상승·하강의 크기를 나타낸다. 아무 것도 없으면 변동 없음

평일·휴일 커맨드

커맨드\파라미터	체력	문계학력	이계학력	예술학력	운동	잡학	용모	근성	스트레스
문계 공부	↓↓	↑↑↑			↓	↑	↓		↑↑
이계 공부	↓↓		↑↑↑		↓↓		↓	↑	↑
예능 공부	↓↓			↑↑↑	↓		↓		
운동	↓↓↓	↓	↓	↓	↑↑↑		↓	↑↑↑	↑
놀기	↓↓↓	↓	↓	↓	↑	↑↑↑	↑↑	↓	
단장	↓↓	↓	↓			↑↑	↑↑↑	↓	↑
휴식	↑↑↑					↓↓	↓↓		↓↓

동아리 활동

커맨드\파라미터	체력	문계학력	이계학력	예술학력	운동	잡학	용모	근성	스트레스
연극부	↓↓	↑↑↑		↑↑	↑	↑	↓	↑	↑↑↑
과학부	↓↓		↑↑↑	↑			↓	↑	↑↑↑
밴드부	↓↓			↑↑↑	↑	↑	↓		↑↑↑
다도부	↓↓	↑↑		↑↑	↓	↑	↓	↑	↑↑↑
야구부	↓↓↓				↑↑↑		↓	↑↑↑	↑
테니스부	↓↓				↑↑↑	↑		↑↑↑	↑↑
배구부	↓↓				↑↑↑		↓	↑↑↑	↑↑
육상부	↓↓				↑↑↑		↓	↑↑↑	↑↑
검도부	↓↓				↑↑↑		↓	↑↑↑	↑↑
학생회	↓				↑↑↑	↓	↑↑↑	↑↑↑	



• 휴일

평일과 같은 커맨드를 그 날 당일에만 실행시킬 수 있다. 또한 여자아이에게 전화를 걸 수도 있고, 그 결과 데이트를 하러 갈 수도 있고, 커맨드 실행이 종료되어 밤이 되면 게임의 세이브가 가능하다.

이모셔널 보이스 시스템(Emotional Voice System-EVS)

이것이 바로 궁극의 시스템! 주인공의 이름을 상대 히로인 캐릭터가 불러준다는 황홀한 시스템이다. 그것도 더러운 기계음이 아니다! 방법도 초간단. 사용하겠냐는 질문에서 사용하겠다고 한 후, 위의 화면에서 자신의 이름을 어떻게 부를 지를 일본어 발음으로 입력해주면 그것으로 OK. 자! 만약에 일본어가 되지 않는다고 한탄하는 유저들이여! 최소한 히라가나를 읽는 법만 알면된다. 사전을 뒤지라! 단, 이 시스템의 발동에는 문제가 있다. 바로 캐릭터 1명당 메모리 카드 11블록이 필요하다는 점이다. 하지만 메모리 카드에 남은 블록이 없다면 세이브를 시키지 않은 상태로 진행해도 목소리는 나오므로 걱정할 필요는 없다(단 게임을 재개할 때마다 다시 시스템을 작성해 주어야 한다).

데이트에 얽힌 여러 가지 상황




▲ 같은 장소에 다른 날씨. 캐릭터의 다른 포즈를 볼 수 있다는 기쁨이 있다

날씨

3년 내내 맑은 날씨(시오리나 메구미가 공략 캐릭터였다면 3년에 1~2회 비가 온다)를 자랑했던 키라메키 동네와는 달리 이번 히비키노 시의 경우에는 확실히 비가 온다(눈도 온다).
달력을 보면 앞으로 1주일의 날씨를 알아 볼 수 있다. 따라서 몇몇 데이트 스팟의 경우, 비가 오면 갈 수 없는 곳도 있으므로 주의할 것.

능력치와 상대의 호감도



▲친절하게도 시각적으로 보여준다

확실히 관계가 밀접하다. 물론 치명적이지는 않지만 상대의 기분이 확실치 않을 때 능력치가 상대의 타입과 일치한다면 호감도의 상승은 보장된 것이나 다름없다. 각 캐릭터의 능력치 요구치는 다음과 같으니 잘 참고하도록.

※±1단계 정도는 엔딩에 영향을 미치지 않는다.
※아소 카스미의 경우에는 기본적으로 요구치가 없지만 전 능력치가 평균적으로 높아야 한다.

이름	문계	이계	예술	운동	잡학	집중 향상 요구 파라미터
히노모토 히카리	B	B	D	B	C	없음
아소 카스미	-	-	-	-	-	없음
미나즈키 코토코	B	C	B	E	B	없음
코토부키 미유키	D	D	D	C	C	잡학, 용모
이지몬지 아카네	D	D	D	A	A	문계 학력, 이계 학력
시라유키 미오	B	D	B	E	C	문계 학력, 예술 학력
아카이 호무라	E	E	D	A	B	체력, 스트레스 (이것은 집중 하강 요구)
야에 카오리	B	B	B	A	B	운동
사쿠라 카에데코	C	C	C	D	C	근성
이주인 메이	C	B	C	D	D	없음

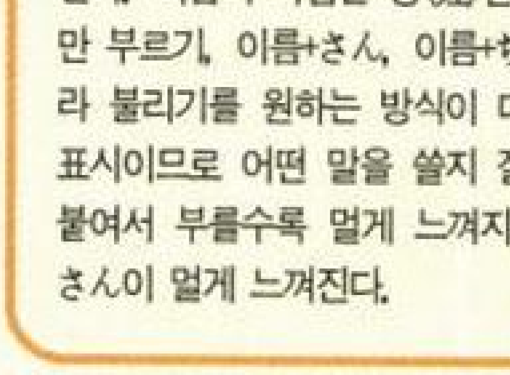
추가 데이트



▲데이트는 계속 되어야 한다

히로인 캐릭터의 호감이 절호조가 된 다음에도 계속하여 호감도가 상승할 만한 짓만 하고 다니면 데이트 후에 상대방이 뭘 먹으러 가자는 것을 빙자하여 데이트를 계속 이어나간다. 대사 선택은 존재하지 않지만 상대방의 호감도는 계속해서 올라간다. 좋은 시스템이다…. 음….

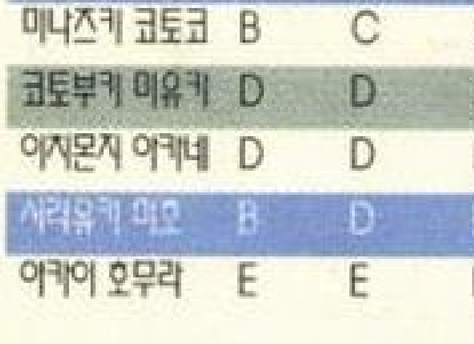
이름을 부르는 법



▲자주 나오지만 중요한 선택

하교길에 여자아이를 보고 같이 가자고 할 때, 또는 여자아이가 먼저 같이 가자고 말을 걸 때 손가락 마크가 대화 윈도우 우측 상단에 나올 때 R1버튼을 누르면 상대방의 이름을 어떻게 부를 지가 표시된다. 이름의 타입은 성(姓)만 부르기, 성+さん, 성+ちゃん, 이름만 부르기, 이름+さん, 이름+ちゃん, 그 외가 있으며 캐릭터에 따라 불리기를 원하는 방식이 다르다. 이 부르기 방식은 친근함의 표시이므로 어떤 말을 쓸지 잘 고르자. 기본적으로 뒤에 무언가 붙여서 부를수록 멀게 느껴지고 이름보다는 성이, ちゃん보다는 さん이 멀게 느껴진다.

폭탄, 발생에서 소멸까지



▲ 제거를 위해서라면 싫어도 억지 웃음을 지어야 한다

이번 폭탄의 발생은 참 오묘한 법칙을 지니고 있다. 일단 호감도가 낮을수록 폭탄의 발생률은 저조하다. 호감도가 파란색으로 접어들었다면 생일 선물정도 해주면 폭탄 예방에는 무리가 없다. 공략 캐릭터 이외의 캐릭터에게 괜히 하교를 함께 한다던가, 데이트를 신청한다던가 하는 ㅅㅏㅂㅈㅣㄹ 만 안 하면 전작 같은 폭탄 걱정은 하지 않아도 될 것이다. 만일 폭탄이 생겼다면 제거 방법은 크게 3가지가 있다. 첫째가 생일 선물. 가장 마음에 드는 것을 주면 된다. 둘째가 하교길. 하지만 특별한 경우가 아니고서는 곧 도망가 버리므로 거의 쓸 수 없는 방법이다. 셋째가 데이트. 상대가 가장 좋아하는 스팟으로 부르지 않는 것이 좋다. 왜냐하면 저쪽이 사정상 데이트 신청을 거절했을 경우에는 폭탄이 제거되기 때문이다. 여하튼 전작보다는 상당히 쾌적하게 플레이가 가능하다.

공략의 기초 지침서

데이트 스팟과 약속 장소의 차이

데이트 스팟과 그 약속 장소, 특징과 잘 맞는 캐릭터를 공개한다. 그런데 두 개의 차이가 뭐냐구? 당연히 있지! 이번에는 어떤 장소로 데이트 하러 가기로 약속을 했으면 그 데이트 스팟에 딸린 약속 장소가 있다. 따라서 데이트 약속을 했으면 그 장소로 나가야 하는 것이다. 이것을 까먹으면 나중에 고생하므로 주의할 것. 참고로 데이트 스팟은 휴일에 볼 수 있는 잡지를 이용하여 체크가 가능하며 체크하지 않고 지나가면 그 데이트 스팟은 갈 수 없으므로 매달 잡지를 체크하는 습관을 기르자.

가센부공원(河川敷公園)



전작의 근처의 공원과 같은 역할을 하는 곳이다. 다른 데이트 스팟처럼 3지 선다의 선택문은 등장하지 않지만 여자아이들의 취미(趣味), 좋아하는 장소(好きな場所), 싫어하는 장소(嫌いな場所)를 들을 수 있다. 공략을 보지 않고 플레이할 사람들에게는 없어서는 안 될 장소. 오는 자체로도 호감도가 올라가기 때문에 자주 이용되는 곳이기도 하다.

BEST 특별히 없다

WORST 특별히 없다

약속장소 이주인 저택의 대교 앞(伊集院邸大橋前)

콘서트 회장(コンサート會場)



날짜에 따라 공연하고 있는 그룹이 틀리다. 00, 01년 6월 1일부터 8월 30일까지 KNM교향악단(KNM交響楽團), 00년 10월 10일부터 01년 3월 25일까지 극단사기(劇團死期), 01년 5월 3일부터 5월 20일까지 SPEECH, 01년 10월 3일부터 10월 25일까지 아오시스(アオシス), 01년 12월 1일부터 12월 25일까지 T.M레크리에이션(T.Mレクリエーション), 02년 2월 10일부터 25일까지 GLOY의 공연이 있다. 이름들이 뭔가의 것과 닮은 듯한 느낌이 팍팍 들지 않는가?

BEST KNM교향악단-아소 카스미, 시라유키 미호, 아예 카오리, 이주인 메이
극단사기-이치몬지 아카네, 시라유키 미호
SPEECH-히노모토 히카리
아오시스-이주인 메이
T.M레크리에이션-히노모토 히카리, 코토부키 미유키
GLOY-히노모토 히카리, 코토부키 미유키

WORST BEST이외의 것은 거의 다

약속장소 이주인 저택의 대교 앞

수족관(水族館)



개방 기간이 특이하다. 00년 5월 31일까지 개방하며 01년 1월 3일부터 펭귄쇼가 시작된다. 펭귄쇼는 비가 오면 중지된다.

BEST 일반-아소 카스미, 코토부키 미유키, 아카이 호무라, 사쿠라 카에데코
펭귄쇼-아카이 호무라

WORST 특별히 없다

약속장소 역전광장

가라오케 박스(カラオケBOX)



우리말로 하면 「노래방」. 설명 끝.

BEST 코토부키 미유키, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라

WORST 특별히 없다

약속장소 역전광장

타워(タワー)



타로트 카드 15번, 최악의 카드…와는 별 상관이 없는 히비키노 시의 탑. 전망이 아주 좋은 곳.

BEST 미나즈키 코토코, 이치몬지 아카네, 아예 카오리

WORST 아카이 호무라

약속장소 이주인 저택의 대교 앞

스케이트 장(スケート場)



스케이트를 타는 곳이다(음…완벽한 설명). 12월부터 2월 28일까지, 즉 겨울에만 올 수 있는 데이트 스팟. 비가 오면 데이트가 취소된다는 점에 주의할 것.

BEST 히노모토 히카리, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 아예 카오리

WORST 코토부키 미유키, 시라유키 미호, 사쿠라 카에데코, 이주인 메이

약속장소 이주인 저택의 대교 앞

영화관(映畵館)



콘서트 회장과 마찬가지로 시시각각 영화 타이틀이 바뀐다. 99년 6월 9일까지 리허설웨폰4(リーサルウェポン4), 00년 6월 9일까지 침몰선사랑이야기(沈没船恋物語), 00년 8월 31일까지 프라이비트 라이온(プライベート・ライオン), 01년 4월 30일까지 말하게돈(マルハゲドン), 01년 12월 10일까지 L.A.컨티넨탈(L.A.コンチネンタル), 나머지 기간동안 고드릴러 VS 이대제국(ゴッドリラーVS二大帝國)이 상영된다.

BEST 리허설웨폰4 -코토부키 미유키, 이치몬지 아카네
침몰선사랑이야기 -히노모토 히카리, 시라유키 미호
프라이비트 라이온-히노모토 히카리, 시라유키 미호, 사쿠라 카에데코
말하게돈 -코토부키 미유키, 이주인 메이
L.A.컨티넨탈 -미나즈키 코토코, 이주인 메이
고드릴러 VS 이대제국 -아카이 호무라, 이주인 메이

WORST 여자아이들이 좋아하는 이외의 영화는 좋아하지 않는다

약속장소 역전광장

게임 센터(ゲームセンター)



흔히들 줄여서 게센(ゲーセン)이라고 하는 곳이다. 01년부터 메달게임(メダルゲーム)코너가 개설된다.

BEST 아소 카스미(메달 게임만), 코토부키 미유키(비디오 게임만), 아카이 호무라, 이주인 메이

WORST 히노모토 히카리, 미나즈키 코토코, 이치몬지 아카네, 야에 카오리

약속장소 역전광장

볼링장(ボーリング場)



99년 9월 15일부터 갈 수있다. 덧붙여서 01년 6월부터는 당구장(ビリヤード)이 생긴다. 당구장은 정말 의외의 캐릭터들이 좋아한다. 신기할세…

BEST 히노모토 히카리, 아소 카스미(당구장만) 이치몬지 아카네(볼링장만), 야에 카오리

WORST 시라유키 미호, 사쿠라 카에데코, 이주인 메이

약속장소 역전광장

유원지(遊園地)



갈 곳은 많지만 갈 수 있는 기간이 다들 틀리다. 제트코스터(ジェットコースター)는 01년 11월 1일까지, 관람차(觀覽車)는 끝까지, 회전목마(メリーゴーランド)는 00년 8월 31일까지, 점보는 집(占いの館)은 00년 1월 8일까지, 버추어하자드(バーチャルハザード)는 00년 11월 1일부터, 오칠(オチール)은 01년 11월 1일부터, 나이트 퍼레이드(ナイトパレード)는 매년 8월 1일부터 8월 31일까지이다. 또한 이중 제트코스터, 회전목마, 오칠, 나이트 퍼레이드는 비가 오면 중단.

BEST 제트코스터 -히노모토 히카리, 코토부키 미유키, 아카이 호무라, 이주인 메이
관람차-이치몬지 아카네, 시라유키 미호, 야에 카오리
메리고랜드-시라유키 미호
점보는 집-시라유키 미호, 사쿠라 카에데코
버추어하자드-이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 이주인 메이
오칠-히노모토 히카리, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 야에 카오리
나이트 퍼레이드-전원

WORST 히노모토 히카리(버추어하자드), 미나즈키 코토코(전부), 아카이 호무라(점보는 집, 관람차, 회전목마), 이주인 메이(회전 목마)

약속장소 버스 정류장 앞

중앙공원(中央公園)



히비키노 시의 큰 공원. 매년 3월 20일부터 4월 10일까지 벚꽃이 만발하는 시기가 찾아온다.

BEST 통상-히노모토 히카리, 아소 카스미, 미나즈키 코토코, 이치몬지 아카네, 시라유키 미호, 야에 카오리
만개-아소 카스미, 미나즈키 코토코, 이치몬지 아카네, 야에 카오리

WORST 특별히 없다

약속장소 중앙공원앞(中央公園前)

미술관(美術館)



평소에는 일반 전시이지만 정기적으로 특별 전시를 개최하고 있다. 99년 6월 20일에서 8월 31일까지 유리공예전시회(ガラス工藝展)를, 01년 9월 1일부터 11월 30일까지 조각전시회(彫刻展)를 연다.

BEST 일반 전시-코토부키 미유키, 시라유키 미호, 유리공예전시회-히노모토 히카리, 미나즈키 코토코, 이치몬지 아카네, 사쿠라 카에데코, 조각전시회-히노모토 히카리

WORST 아카이 호무라(전반)

약속장소 이주인 저택의 대교 앞

신사(神社)



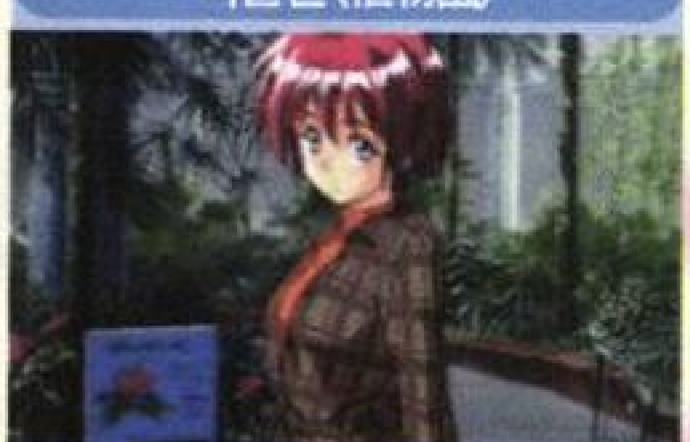
7월 4째주 일요일에만 갈 수 있는데이타 스팟. 베스트 캐릭터 이외에도 상당한 호감도를 올릴 수 있는 것이 매력적이다. 미니 게임도 즐길 수 있으며 게다가 이때는 유카타(浴衣)라는 일본의 전통의상을 입고 캐릭터들이 등장하기 때문에 앨범을 채우려면 꼭 여기로 와야 한다! 덧붙이면 이 날은 비가 오지 않는다.

BEST 히노모토 히카리, 시라유키 미호, 사쿠라 카에데코

WORST 특별히 없다

약속장소 신사앞(神社前)

식물원(植物園)



이름은 히비키노가든이라고 한다. 산천초목(산천은 아니군…)이 싱그러운 식물원이다. 실내인 관계로 비오는 날에도 벌 걱정 없이 데이트 신청 가능.

BEST 아소 카스미, 미나즈키 코토코, 시라유키 미호, 야에 카오리

WORST 아카이 호무라

약속장소 이주인 저택의 대교 앞



스타디움(スタジアム)



4월 1일부터 9월 31일까지 프로야구, 10월 1일부터 3월 31일까지 KO리그(축구다)가 열린다. 둘 다 비가 오면 경기가 중지된다.

BEST 프로야구-사쿠라 카에데코
KO리그-히노모토 히카리, 사쿠라 카에데코

WORST 시라유키 미호

약속장소 버스 정류장 앞

산(山)



10월 15일부터 11월 15일까지는 단풍(紅葉)기간, 12월부터 2월까지는 스키장(スキー), 01년 4월 1일부터 낚시(釣り)가 가능하다. 스키장은 비가 오면 갈 수 없다. 또한 낚시는 이치몬지 아카네와 아카이 호무라 전용이며, 스키장은 운동을 못하는 아이는 가지 않는다.

BEST 단풍-히노모토 히카리, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 야에 카오리
스키-히노모토 히카리, 미나즈키 코토코, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 야에 카오리

WORST 시라유키 미호, 사쿠라 카에데코

약속장소 히비키노 역앞

바다(海)



여름(7월~8월) 시즌에만 갈 수 있는 곳. 비가 오면 역시 취소다. 단 01년 4월부터 아소 카스미 선생의 전용차를 이용한 드라이브를 즐길 수 있다.

BEST 해수욕-히노모토 히카리, 아소 카스미, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 야에 카오리
드라이브-아소 카스미(전용)

WORST 특별히 없다

약속장소 히비키노 역앞(ひびきの駅前)

서커스(サーカス)



00, 01년 2월 16일에서 3월 15일까지만 하는 서커스. 인기 하강 추세이다.

BEST 이치몬지 아카네, 시라유키 미호, 이주인 메이

WORST 특별히 없다. 전체적으로 나쁘다

약속장소 버스 정류장 앞

옥내풀장(屋内プール)



01년 3월 10일 이후 개장. 언제나 여자아이들의 수영복을 볼 수 있는 기쁜 곳이지만 플레이어 측에서 가자고 하기는 조금 뭐한 곳. 선택은 당신에게 달렸다.

BEST 히노모토 히카리, 코토부키 미유키, 이치몬지 아카네, 아카이 호무라, 야에 카오리

WORST 시라유키 미호

약속장소 버스 정류장 앞

쇼핑가(ショッピング街)



크게 부티크(ブティック), 팬시샵(ファンシーショップ), 정크샵(ジャンク屋)으로 나뉜다. 가장 문제가 되는 것이 정크샵인데 거의 전원이 싫어한다고 해도 과언이 아닌데다가 처음에는 존재하지도 않는다. 이주인 메이를 데리고 쇼핑가에 오면 정크샵이 등장하며 이후에 항상 갈 수가 있게 되는데…. 글쎄 올 때가 있을까?

BEST 히노모토 히카리(정크샵 제외), 코토부키 미유키, 시라유키 미호(정크샵 제외), 사쿠라 카에데코(팬시샵만), 이주인 메이(정크샵만)

WORST 코토부키 미유키와 이주인 메이를 제외한 전 캐릭터(정크샵만), 사쿠라 카에데코(부티크, 정크샵), 미나즈키 코토코(전부)

약속장소 역전광장(駅前廣場)

동물원(動物園)



가장 만만한 데이트 스팟 중의 하나. 전반에 걸쳐 싫어하는 여성이 없는 좋은 곳이지만 때때로 견학 불능상태가 될 때가 있다.

BEST 코토부키 미유키, 야에 카오리, 사쿠라 카에데코

WORST 특별히 없다

약속장소 버스 정류장 앞(バス停前)



할렘은 상상일 수 밖에 없는 이유

많은 여성 캐릭터들에 둘러싸여 호쾌한 웃음을 내지르고 싶어하는 남자의 기분은 이해하지만 이 게임은 어디까지나 純愛를 테마로 하고 있는 게임이다. 게임 상, 다수와의 난잡한 관계는 용납되지 않는 게임이라는 말이다(전작의 폭탄의 공포를 알고 있는가?). 알고 있는 여자아이가 많을 경우에는 이상한 소문이 생긴다던가, 한 여자아이와 깊게 만날 수가 없다던가 하는 현상이 일어나므로 알고 지내는 공략하는 여자아이는 최소한으로 줄이는 것이 좋다. 더욱이 전작의 경우에는 공략 캐릭터를 제외한다면 후지사키 시오리와 사오토메 유미 이외에는 아무도 등장시키지 않을 수도 있었지만 이번 작에서는 입장이 달라서 2년째를 마치면 최소 4인의 여성을 알고 지내야만 한다. 아래에 여성 캐릭터들의 등장 조건을 표시하였으므로 참고하자. 등장 조건에 부합되는 수치가 되면 그 파라미터가 상승하는 커맨드는 **평일에** 실행시키지 않으면 된다.

코토부키 미유키



용모 80이상(잡학 50이상)

시라유키 미호



문계 학력 55이상(예술 학력 50이상)

야에 카오리



운동 70이상

이치몬지 아카네



문계 학력 50이상, 이계 학력 50이상

아카이 호무라



체력 110이상(스트레스 25이상)

사쿠라 카에데코



근성 30이상



잘 자랄 나무는 떡잎부터 알아본다



▲ 유년시대의 진행은 어드벤처 스타일



▲ 조작성의 옛 같음에 분노하라

이 게임에 유년기 시절이 있다는 것은 전부터 알려졌던 사실. 여기에서 일어나는 이벤트에 따라 나중에 벌어지는 고등학교의 생활들에 약간의 변화가 일어난다. 쉽게 이야기하면 전작에서는 시오리와의 옛날 이야기를 볼 수가 없기 때문에 시오리가 말하는 옛 추억을 액면 그대로 믿어야 했으나 이번에는 그 추억을 자신이 직접 만들 수 있다는 뜻. 그리고 여기에서 능력치를 아주 약간 올리는 것도 가능하다. 여러 가지 변화가 있지만 실제로 변화하는 수치는 1에서 3 정도이므로 돌아다니면서 여러 가지 대화를 직접 나누어 보도록. 단, 특정한 곳에서는 7년 뒤에 고등학교에서 만나게 될 캐릭터들과 만날 수가 있다. 그 외에도 히로인 캐릭터들과 여러 가지 이벤트가 일어나기도 하는데 그 발생은 다음과 같다.

발생 이벤트	발생 조건
히카리와 함께 공원에서 흙장난을 한다	히카리와 함께 공원으로 간다
히카리를 잃어버린다	히카리와 함께 있을 때, 계속 달리면서 돌아다니다 보면 히카리가 떨어져 버릴 때가 있다. 공원 앞에서 다시 만날 수 있다
카스미에게 질투를 느낀 히카리	28일, 히카리와 함께 나가서 공원 앞길에서 카스미에게 말을 건다
공원에서 발견! 아카네	공원에 아카네가 혼자 있을 때 말을 건다(히카리×)
미호와의 만남 1	신사에 미호가 있을 때 말을 건다(히카리×)
미호와의 만남 2	공원에 미호가 있을 때 말을 건다(히카리×)
호무라와 놀기	공원에 있는 호무라에게 말을 건다(히카리×)
특종, 메이의 서민 놀이	30일 저녁에 공원에 있는 메이에게 말을 건다(히카리×)

특별한 그녀들…제 1탄「아소 카스미와 이주인 메이」



▲ 특이 사쿠노신이 거슬리는 이주인 메이



▲ 주인공에 대한 감정이 좋다고는 해도 어려운 아소 카스미

뭐가 그리도 특별하냐…라면 이 둘의 경우에는 등장 시기가 늦다는 특징이 있다. 마치 전작의 사오토메 유미와도 비슷하게 게임 개시 후 2년째에 등장하는 것인데 이것은 캐릭터 공략에 크나큰 장애로 작용한다. 왜냐? 일단 위에서도 말했듯이 알고 있는 캐릭터는 적을수록 공략에 유리하다. 그런데 보면 알겠지만 1년째에는 히노모토 히카리와 미나즈키 코토코가 강제로 출현하게 된다. 그러한 와중에서 이 女들까지 등장하면 알고 지내게 되는 여성은 기본적으로 총 4인이 된다. 따라서 이래저래 거슬리는 것이 아닌데…. 또한 이 둘을 공략한다고 치면 시간이 상당히 부족하다. 이주인 메이는 전작의 사오토메 유미와는 달리 주인공에 대한 호감도를 올리기가 힘들고, 특히 9월말에 등장하는 아소 카스미의 경우에는 시간이 절대적으로 부족하므로 그때까지 기본적인 파라미터가 완성되어 있지 않다면 공략은 물 건너 갔다고 해도 좋다.

특별한 그녀들…제 2탄「히노모토 히카리와 아소 카스미」

또 이들은 뭐가 특별한가…하면 게임 발매 전의 데이터에도 여러 차례 공개가 되었듯이 어펜드 디스크 없이도 이모셔널 보이스 시스템(EVS)에 대응되는 캐릭터들이다. 즉 본 게임에만 돈을 투자해도 그녀들은 낭랑하게도 주인공의 이름을 불러준다는 사실(하지만 본 게임만 해도 국내에서는 만만치 않게 비싼데 말이죠…). 다른 캐릭터들은 차후에 코나미에서 따로 발매할 어펜드 디스크를 구입해서 CD를 갈아 끼워줘야만 목소리가 나온다(역시 코나미!…인가). 따라서 어펜드 디스크가 없는 지금! 우리의 이름을 불러주는 2 캐릭터, 즉 히노모토 히카리와 아소 카스미, 그 중에서도 우리의 히로인인 히노모토 히카리의 처음부터 엔딩에 이르기까지의 루트를 세부 공략하도록 하겠다(시간에 쫓긴 담당자의 핑계일지도…).



▲ 고난이도의 공략도를 자랑하는 아소 카스미



▲ 의외로 높은 능력을 요구하지 않는 히노모토 히카리

특집 날림에게「히카리 공략으로의 길(光攻略之道)」



여기에서는 위에서도 말했다시피 캐릭터의 샘플 공략기를 게재하도록 하겠다.

히노모토 히카리 편(陽ノ下光 篇)

당당한 이 게임의 히로인. 처음부터 아무런 호칭없이 이름을 부를 수 있는 캐릭터로 다른 먼 느낌의 이름으로 부르려 해도 부를 수 없을 정도로 주인공에게의 호감도는 높다. 물론 초기 호감도는 낮지만 그 상승이 어렵지 않기 때문에 쉽게 엔딩을 볼 수 있는 캐릭터이기도 하다. 아래에 정리한 숫자만큼 데이트를 성공시키면(솔직히 이것도 많다) 엔딩까지는 문제도 아니다.

데이트 스팟 별 최고 반응 대사 정리

장소	히카리의 대사	주인공의 대답
쇼핑가(팬시숍)	아까 유리 고양이…(さっきのガラス製の猫の置物…)	예뻤지…(綺麗だね,…)
쇼핑가(부티크)	와, 굉장한 원피스…(わっ,凄いブリブリなワンピース…)	꽤 히카리에게 어울릴 지도(けっこう光に似合うかも)
중앙공원	가로수길 말야…(木道ってさ,…)	둘 만이니까?(二人きりだから?)
중앙공원	물을 보고 있으면…(水を見ていると…)	마음의 티도(心の汚れも…)
중앙공원	여기 경치 말인데…(ここの景色ってさ…)	확실히 유화로 그린다면…(確かに油繪にすると…)
중앙공원	분수를 보고 있으면…(噴水を見てたら…)	벤치에서 좀 쉴래?(ベンチで一休みする?)
영화관(침몰선사랑이야기)	주인공이 먼저 말한다	오늘 영화, 최고였지!(今の映畫, 最高だったね!)
신사	역시 축제는 이래야 돼(やっぱ緣日は,こ～でないと!)	응! 잘 어울려(うん!すごく似合ってるよ)
바다	모처럼 바다에 왔으니까…(せっかく海に来たんだから…)	좋아, 그럼…(よし, にじゃあ…)
불꽃대회	에헤헤, 유가타 입고 왔다…(えへへ,浴衣着てきたんだあ…)	굉장히 잘 어울려(すっこく似合ってるよ)
불꽃대회	정말 최고~!…(もう最高…)	정말, 네 말대로야(まったく, その通りだね)

불꽃대회	불꽃대회라면…(花火といったら…)	불꽃보다도…(花火よりも…)
불꽃대회	불꽃이 파앗하고…(花火がパーッと…)	응, 나도 흥분했어(うん, 俺も興奮してるよ)
유원지(제트코스터)	근데, 제트코스터말야…(しっかし, ジェットコースターって…)	난 히카리하고…(俺は光と…)
유원지(나이트퍼레이드)	와~! 정말 예뻐!…(わあ~っ!スッゴク綺麗!…)	정말, 시간 가는 줄 모르겠어(ホント, 時間を忘れるよな)
유원지(관람차)	관람차 창문은…(観覧車の窓って…)	기분좋은…(気持ちいい…)
유원지(오철)	저, 정말 굉장하네…(ホ, ホント, スゴかったね…)	조금 충격이…(ちょっと刺激が…)
산(스키장)	이 스키복…(このスキーウェア…)	히카리다워서 좋아(光らしくて好きだよ)
스케이트장	으응~! 좋은 느낌 …(んん~ん! いい感じ…)	미끌미끌하네(表面がツルツルだね)
식물원	선인장 말이지, …(サボテンってさ, …)	그런 가시로 무장하고…(あんなトゲで武装して…)
타워	저어기 멀리까지 보여…(スッゴク遠くまで見える…)	보통은 안 보이는 경치니까(普段は見ない景色だから)
자기 집(설날)	아, 응··어, 어때?…(あ, うん…, ど, どうかな?…)	딱 어울리네, 귀여워(バッチリ似合ってるね, 可愛いよ)
볼링장	꺄아! 설마했더니 가터!…(きゃあ! まさかのガーター!…)	중요한 때에…(大事な場面で…)
볼링장(당구)	당구말야…(ビリヤードってさ…)	가르쳐 줄 테니까 걱정마(教えてあげるから大丈夫)
스타디움(야구)	깨질 듯한 함성…(割れるような歓聲…)	역시 직접 보는 게 최고야(やっぱり生が一番だ)
콘서트(SPEECH)	주인공이 먼저 말한다	오늘 콘서트 아주 재미있었지!(今のコンサート, すごく面白かったね!)
콘서트(GLOY)	주인공이 먼저 말한다	오늘 콘서트 아주 재미있었지!(今のコンサート, すごく面白かったね!)
옥내 풀장	모두들 대담한 수영복이네…(みんな大膽な水着だね…)	그렇지 않아, 어울려(そんなこのないよ, 似合うよ)
미술관	아까 조각, 굉장했지!…(さっきの彫刻, すごかったね!…)	알아주는 사람이 있어서…(氣がつく人がいて…)
가라오케	아! 이 그룹 노래 말야…(あ! このグループの歌ってさ…)	같이 부르자!…(一緒に歌おう!…)

우리들만의 추억

92년 3월 27일, 히비키노 시. 히노모토 히카리와 주인공은 바로 옆집에 사는 친한 친구. 둘은 언제나 함께 집에 가고 매일 매일을 함께 지냈다. 이웃집에 사는 카스미 누나도 친한 누나였지만 이 둘 만큼 가깝게 지내지는 못했다. 때로는 주인공이 동경하는 카스미 누나에게 질투를 느끼기도 하는 히카리였지만 그래도 이 둘은 소중한 친구였다.



▲ 언제나 같이 가자며 주인공을 기다리던 어린 히카리카리



▲ 모든것은 여기에서 시작한다

축제가 있던 날, 둘은 시장에 놀러갔다. 어릴 때부터 유리 장신구를 좋아했던 히카리는 거기서 조그마한 반지 하나를 본다. 그 반지를 너무너무 가지고 싶어했던 히카리을 위해 주인공은 히카리에게 그 반지를 사준다. 그리고 히카리는 말한다. 소중히 그 반지를 간직하겠다고….



▲ 추억의 반지를 사주는 주인공

3월의 마지막 날, 카스미 누나가 히카리를 데리고 주인공의 집을 찾아온다. 부모님에게 부탁을 받아 둘을 유원지로 데려가기



▲ 유원지를 노니는 셋



▲ 차라리 이 사진처럼 멈추었으면 했던 시간들

로 했다고 한다. 그리고 셋은 유원지에서 즐거운 한때를 보내고 사진도 찍는다. 즐거운 나날이 언제까지나 계속될 것 같았던 세 사람이었지만….

하지만 이 날 집으로 돌아온 주인공에게 어머니는 이사를 간다는 갑작스런 말을 전하고 4월의 시작과 함께 주인공은 히비키노 시를 떠난다. 자동차를 쫓아오며 가지 말라고 외치는 히카리를 뒤로 하고….





▲ 슬픔에 아무 말도 하지 못 했던 히카리



▲ 하지 못했던 말을 전하려 했지만



▲ 쓰러지고 만다



▲ 울음을 터트리는 히비키. 그리고 7년이 지난 지금…

재회, 그리고 새로운 두 사람의 출발



▲ 드디어 히비키노 시로 돌아온 주인공

7년이 흐르고, 비록 자신이 살던 생가는 아니지만 자신의 집으로 돌아온 주인공. 고등학교로의 입학도 순조. 99년 4월 1일이 밝았다. 옛날 "카스미 누나가 다니게 될까." 라며 바라만 보던 히비키노 고등학교로 발을 들여놓는 주인공. 그리고 거기에서 그가 만난 것은 7년전의 바로 그 아이였다.



▲ 벚꽃이 흐드러지게 핀 히비키노 고교의 교정



▲ 그리고 거기에는 성장한 히카리가!

히비키노 고등학교의 교장 바쿠레츠잔 카즈미는 호쾌하고 박력있는 열혈 노년이었다. 그는 학생들에게 자유 분방한 삶을 강조한다. 그리고 그가 말한 사랑이라는 단어에서 주인공은 자신의 머리 속에서 히비키가 스쳐 지나감을 느낀다. 같은 반이 된 두 사람. 그리고 같이 집으로 돌아가는 둘. 세월은 7년이 지났건만 둘은 그때와 같은 생활을 다시 시작할 수 있게 된 것이다.



▲ 열혈 교장 바쿠레츠잔



▲ 머리 속에 떠오르는 그녀



▲ 둘은 변했지만 변하지 않았다(7년전의 상황과 대사를 비교해 보라)

학교에 들어간지 얼마 지나지 않아 주인공은 두 명의 친구를 알게 된다. 한 명은 겉보기에는 미소년이지만 여자들의 정보를 수집하고 다니는 정보상(스리 사이즈도 꿰고 있다. 스토커일지도)인 사카기 타쿠미(坂城匠). 다른 한 명은 신경질적인 외모와는 달리 여자관계에는 쑥맥인 호카리 준이치로(穗刈 純一郎). 그리고 사카기는 정보가 부족한 여성 히카리에 대해 주인공에게 정보를 얻고 그 대신 이 학교에 전해지는 종의 전설을 말해준다. 졸업식 때 고백으로 인해 맺어진 커플이 종의 축복을(즉 그때 종이 울리면)받으면 영원히 행복해 진다는 전설을 말이다.



▲ 3년 내내 같은 반이 되는 지독한 친구들



▲ 타쿠미는 전작의 요시오와 마찬가지로 여성들의 정보를 얻을 수 있다. 자주 전화하자

그리고 히카리에게도 친구가 생겼다. 미나즈키 코토코라고 하는 이름의 조금은 냉정해 보이는, 히카리와는 반대 성격의 여성…. 그리고 코토코의 말에 지나치게 얼굴을 붉히는 히카리…. 어쨌든 이러한 사람들을 알게 되면서 주인공의 고교 생활은 서서히 막을 열었다.


▲ 코토노의 강제 등장. 타쿠미에게 전화하여 전화번호와 프로필을 알아내자


▲ 3, 6, 9, 12월의 3째주 일요일에 벌어지는 대항전



▲ 두 마리…한심하다


▲ 이 둘은 사이가 좋다


▲ 히카리 육상복 버전 2


▲ 여름 바다에서 볼 수 있는 이벤트

새로움의 연속, 둘의 고교 첫 1학기!

주인공은 육상부에 입부를 결정했다. 히카리와 함께 고등학교 시절을 보내기 위하여 조금이라도 더 가까운 자리에 있기 위하여 택한 결정이었다. 히카리는 당연히 기뻐하고…. 육상부에 든 덕택인지, 히카리가 응원을 해 준 덕택인지 체육대회 100M부문에서 1위를 하기도 다. 연습도 순조로와 상대 학교와의 싸움에서도 낙승. 시험은 약간 괴로웠지만 운동을 겸임하는 것치고는 잘하는 편이었다.

히카리의 생일은 6월 25일. 히카리는 그러고 보니 유리를 좋아했지…라는 생각이 든 주인공은 조그마한 향수병을 히카리에게 선물했다. 히카리는 아주 기뻐했고, 그런 식으로 점점 둘의 사이는 좋아지면서 여름방학을 맞이했다. 여름방학에는 여러 가지 일들이 있었다. 축제에 둘이서 간 신사에서 금붕어 잡기, 바다에 놀러가 수영 경쟁, 8월의 불꽃놀이 등등…. 새로운 여자아이들도 알게된 주인공은 또다시 여러 가지 기대를 안고 가을을 맞이하였다.


▲ "그래도 같이 와 줬으니까 끝까지 온 거야."

▲ 볼래 말래? 맘대로 하시길(부작용은 책임 못짐)


▲ 일요일에 입부 여부를 결정할 수 있다. 육상부는 3째주 일요일에 훈련이 있다


▲ 생일 선물은 향수병이다(香水の小瓶)


▲ 불꽃놀이에서는 호감도를 한 번에 2배로 올릴 수 있다



▲ 100M 달리기는 ○와 ×의 교대 연타가 승부를 가른다


▲ 두 명이 붙었다. 좋다기 보다는 거슬린다…


▲ 나이트 퍼레이드 역시 +1의 기회가 주어지는 곳. 놓치지 말자

1년의 시간 속에서…

7년의 세월을 못내 아쉬워 한 둘이었을까, 둘은 정말 색다른 장소들을 돌아다니며 많은 추억들을 만들었다. 준이치로는 호무라에게 반해서 나름대로의 사랑을 찾아 힘내는 모습이었고 타쿠미는 그 특유의 정보력과 여자아이들에게의 막강한 커넥션(?)을 이용하여 주인공에게 더블 데이트를 주선해 주기도 하는 등 여러 면에서 도움을 주고 있었다. 어쨌든 둘은 7년만에 둘이서 새해도 맞이하고, 2학년을 맞이했다. 둘의 친밀도는 이제 옛날보다도 더 가까워지는 듯 했다. 그리고 2학년 가을에 찾아온 수학여행….


▲ 문화제 때에는 마음내키는 곳으로 가면 된다. 여기는 다도부



▲ 대 지각 사건. 하지만 주인공의 부드러운 태도에 감동하는 히카리



▲ 히카리와 같은 점수(순전히 우연). 이 정도 성적이 나온다면 이 수준만 유지하면 클리어에 문제는 없다



▲ 동아리 훈련은 한 번은 빼먹어도 되지만 두 번은 안된다


▲ 더블 데이트. 삽질하지 말고 히카리와 함께 보내자


◀ 히카리의 신년 연하장


▲ 아직은 기모노가 아니지만…


▲ 이주인 메이 드디어 등장!


▲ 내 눈을 똑바로 봐!

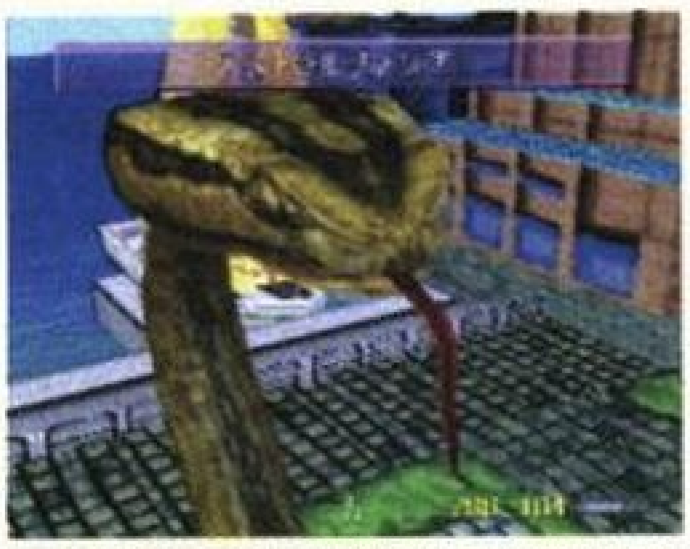


▲ 호무라를 좋아한다는 준이치로. 불쌍한 것…


▲ 집 앞의 히카리. 복장이 묘하게 서비스 틱 하다.

수학여행… 그리고 졸업까지…

오키나와로 떠난 수학여행, 그곳에서 다녀온 이후로 주인공에 대한 히카리의 태도는 눈에 띄게 변했다. 항상 얼굴을 붉히고, 약속 장소에는 언제나 2~30분전에 도착해 있으며 주인공이 아무리 늦게 와도 싫은 내색 한 번하지 않으며 놀러가자는 약속에 거의 거절하는 법이 없었다. 히카리가 먼저 데이트를 청하는 일도 많았고, 집에 늦게 가는 주인공을 기다리는 일이 눈에 띄게 많아졌다. 하지만 둔감한 우리의 주인공은 그 마음을 알아채지 못하고 여전히 평소처럼 히카리를 대했으며 그것이 히카리를 더욱 주인공에게 빠져들게 하였다.


▲ 수학 여행지 하면 역시 왕당 배틀!(선택지 중 마지막 것을 선택)


▲ 히카리의 표정이…?


▲ 데이트도 단순히 끝나지 않는다



▲ 여기에서 아래를 선택할 바보가 있을까?



▲ 교생 선생으로 돌아온 아소 카스미


▲ 이것들은…



▲ 2학년 때 문화제에서 컴퓨터부(《 》)에 오면 할 수 있는 슈팅 게임



▲ 이젠 신년에는 기모노를…

아는 듯 모르는 듯 지내오다 어느 덧, 고등학교 최후의 문화제가 되었다. 주인공의 반은 액세서리점을 조그맣게 열기로 결정하고 히카리의 자천으로 히카리가 가지고 있던 소장의 액세서리를 팔기로 했다. 히카리의 집에서 열심히 쓸만한 물건을 찾던 히카리, 주인공, 타쿠미. 그때 타쿠미가 어떤 조그만 반지를 발견하고 쓸만하다며 좋아한다. 그를 본 히카리는 당황하지만 말을 하지 못하고 그만 다른 액세서리와 함께 주최측인 타쿠미에게 반지를 넘겨 주고 만다. 문화제 당일, 뒤늦게 이 사실을 안 주인공은 황급히 반지를 찾아 히카리에게 건네준다. 그리고 다시는 잊지 않겠다는 말을 남긴다. 이제 더 이상 둘 사이에 방해가 될 만한 것은 아무 것도 남지 않았다. 단지 누군가 한 사람의 고백이, 친구 이상 연인 이하라는 벽을 깨트릴 한 마디 만이 남았을 뿐….



▲ 카스미에게의 질투를 노골적으로 드러내는 히카리. 흔들리고 있다…그대는…


▲ 정녕 사키의 시대는 갔단 말인가…


▲ 노출도 높은 옷에 위험한 눈빛…코나미…너희들…



▲ 진로 상담. 화낼 건 없잖아요 누님! 쳇, 장사 한두번하나…



▲ 이걸 선택해야



▲ 상기의 이벤트를



▲ 거칠 수 있다


▲ 다음 컷은 뻔하므로 게재하지 않겠다



PlayStation

POWER 공략왕!

Ending – 전설의 종이 울릴때

졸업식 후…주인공의 서랍에 한 통의 편지가 들어 있었다.

『중요한 이야기가 있습니다. 학교 정원에서 기다리겠습니다.

……………………… 히노모토 히카리』

급히 정원으로 달려간 주인공. 거기에는 역시 히카리가 서 있었다. 히카리는 졸업 후에 헤어져야 한다는 슬픔에 잠겨 있었다.


▲ HALF 에니메이션으로 진행되는 엔딩

히카리: 난, 이제…싫어, …헤어지는 거, 그 때…, 네가 이사 가버렸을 때…나, 엄청 울었어, 매일매일 계속 울었어, 그치만 울고만 있으면 안 되니까, 언젠가 다시 만났을 때, 울보면 네가 싫어할 테니까, 그렇게 생각하고 힘을 냈어, 그래서…입학식 날 널 다시 만났을 때 울지 않는다고, 네 앞에서는 절대 울지 않는다고 맹세했어,

주인공: 히카리…


▲ 이것은 두근두근 OVA에서 다테바야시가 가르쳐 준 것이다

히카리: 그 때 일을, 네가 어딘가로 가버렸던 일을, 떠올리면 언제나…괴롭고, 슬퍼, 네가 없어진다고 생각하는 것만으로도 눈물이…흘러…,


▲ 결국 다시 눈물을 흘리는 히카리

히카리: 이제 싫어, 이런 건, 이런 거…, 왜냐면, 난 널 좋아하니까!

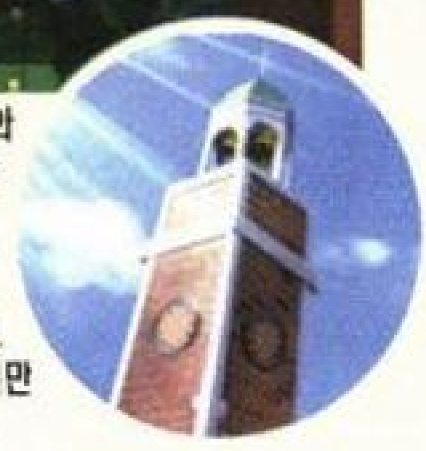
주인공: 히카리…, 나도…, 나도 히카리를 좋아해, 히카리와 헤어지기 싫어, 나도, 다시는…두 번 다시는…,


▲ 슬픔과 불안의 눈물이 기쁨의 눈물로 바뀌는 순간

히카리: 응…그래…, 이젠 아무 데도 가지마, 계속 내 곁에 있어 줘…, 부탁이야…,


◀ 히카리에게 그 옛날의 유리반지를 끼워주는 주인공


▲ 밝게 웃는 히카리와 함께 고교생활은 막을 내린다

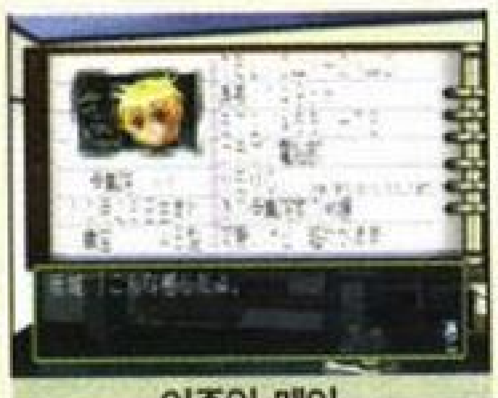

▶ 전설의 종이 울린다. 이유는 알 수 없지만 그래도 종은 울린다

당신이 네티즌이 될 수밖에 없는 이유

게임 중에 이곳저곳에서 발견할 수 있는 E-Mail 주소와 홈페이지 주소, 이것들은 단지 게임에만 존재하는 것이 아니라 실제로도 있는 곳들이다. 집에 있는 컴퓨터나 근처의 게임방에서 컴퓨터를 이용, 실제로 이메일을 보내거나 홈페이지를 방문할 수 있다. 그래서 이메일 주소를 발견한 필자는 실제로 편지를 보내 봤지만 아직 답장은 도착하지 않고 있다. 하지만 필자가 받지 못했다고 독자 여러분들도 받지 못한다는 법은 없으니 주소들을 공개하도록 한다.

E-Mail 주소


사카기 타쿠미
takumi@hibikino.net


이주인 메이
mei@hibikino.net

이것이다! 공포의 웹사이트!

코나미에서는 공언한 바가 있다. 「히비키노 시와 히비키노 고등학교는 진짜로 존재합니다!」라고, 그 진실이 지금 밝혀진다! 여기에 히비키노에 관련된 모든 주소와 실체를 공개한다. 다음부터는 직접 이 주소로 접속해 보도록! 히비키노 워쳐의 모든 내용은 객관적인 보도를 위해 실제로 홈페이지에 있는 내용을 그대로 우리말로 옮겼으며 나머지 홈페이지의 내용들은 지면상 싣지 못했음을 밝힌다. 내용에 대한 자세한 문의 사항은 홈페이지에 직접 접속하거나 필자에게 개인적으로 문의하도록.

HIBIKINO WATCHER
http://www.hibikino.ne.jp/watcher/

Hibikino Watcher 1999

시에서 대외 선전용으로 내놓고 있는 잡지, 지금부터 소개할 내용은 책 11월 25일자에 나온 내용을 전 내용 발췌한 것이다.



특집

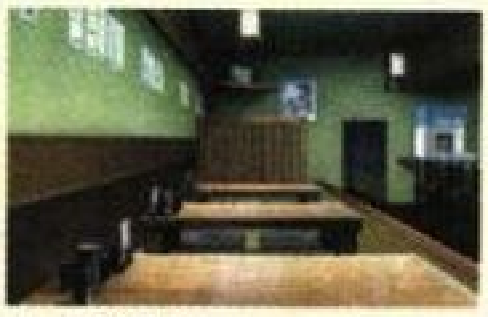
지금 유행 중인 대중식당 in 히비키노

최근 '여고생부터 OL까지' 라는 폭넓은 연령층에서 유행하고 있는 것이 대중식당. 영양만점이면서도 양도 많고, 거기에 더하여 「시골의 맛」, 「안사람의 맛」이 마음을 훈훈하게 해준다는 그런 점이 어필하고 있는 것 같습니다.

우리 히비키노 마을에서도 그런 식당을 발견! 돌격 취재하였습니다.



▲ 식당 전경



▲ 식당 내부

맛의 가게 「大澤」은 히비키노 동물원에서 조금 동쪽으로 가면 있는 아카이 과수원 아래에 있는 가게. 상쾌한 청결함이 있는 가게 내부는 여자들에게도 딱이다. 최근에는 점심 나절, 가까운 회사 등지에서 일하고 있는 OL들로 붐비고 있는 실정이라고 합니다. 곧바로 돌격, 가게 주인과 인터뷰하였습니다.

-이 가게 운영하신지 몇 년 정도 되셨습니까?

「글쎄…그래, 한 20년 됐나?」

-최근 여자 손님들이 늘고 있는 일에 관해서는 어떻게 생각하십니까?

「이야아~귀여운 애들이 많아서 힘들지.」

-점심때는 정말 바쁩니까?

「그렇지, 아르바이트하는 여자애는 저녁에만 하니까 점심은 괴롭지, 뭐」

-마지막으로 추천메뉴는?

「에~또 그래그래, 청어찜 정식!」

맘 좋은 주인 아저씨 덕택에 취재진은 청어찜 정식을 아주 많이 얻어먹을 수 있었습니다. 그런 아저씨의 가게 「大澤」으로 가는 길은 아래와 같습니다.



▲ 식당 위치

여러분도 꼭 한번 가 보세요. 유행이 아니더라도 단골이 될 겁니다.

영화

리허설 웨폰4 상영중!



시리즈 네 번째 작품. 이번의 주인공 2인의 상대는 흉악한 중국계 마피아.

어느 천둥치는 밤. 화염방사기로 무장한 흉악범이 마을을 불태우는 장면에서부터 영화는 시작된다. 지금까지 시리즈에 비교해도 손색이 없는 훌륭한 전개이다. 뒤쫓는 주인공들에게도 흉악범이 불길이 쫓아온다!

위기일발의 장면을 무사히 회피한 주인공들은 결사의 기습작전을 개시. 훌륭히 적을 물리치지만 동시에 주인공들이 차량이 대폭발!

그들이 가는 곳마다 기다리는 차이니즈 마피아의 음모는 대체 무엇인가? 숨막히는 액션이 당신을 긴장시킨다!

히비키노 시네마 상영개시 시간				
11:00	1:00	3:00	5:00	7:00-8:45(終映)

읽을거리



콘서트

KNM교향악단 내연!



일본 굴지의 오케스트라 KNM교향악단이 올해도 내연하였습니다. 히비키노 콘서트 홀에서 클래식 명곡을 연주합니다. 상연 타이틀은 오른쪽과 같습니다.

- 차이코프스키 피아노 협주곡 제 1번
- 그링커 「루스란과 류드밀러」서곡

공연예정(히비키노 콘서트홀)

낮	밤
1:00 개장/1:30 개연	6:00 개장/6:30 개연

HIBIKINO NET

http://www.hibikino.net

히비키노 관련 사이트에 대한 자세한 소개가 나와있다. 처음 히비키넷을 이용하는 사람들을 위한 안내 등도 충실.

HIBIKINO CINEMA

http://www.hibikino.net/cinema

히비키노 시의 영화관에 관한 정보, 상영 영화와 다음 달 상영 영화가 기재되어 있다. 워쳐에서 거의 볼 수 있는 내용들로 꾸며져 있다.

HIBIKINO SUNPLAZA

http://www.hibikino.net/music_hall/

히비키노 시의 콘서트 장에 관한 정보, 역시 워쳐에서 대개 다루는 내용들이다. 게임에서도 실제 써먹을 수 있는 정보라는 점에 유의할 것.

히비키노 고등학교

http://www.hibikino.net/hibikou/index.html



◀ 이것이 학교의 마크이다! 키라메키 고교와는 차원이 다르다!

주소는 히비키노시 히비키노 동 1-21-2. 게임의 무대가 되는 히비키노 고등학교의 홈페이지이다. 히비키노 관련 홈페이지가 다 그렇듯이 실제로 존재하는 학교인 것처럼 완벽하게 위장하고 있으며 학교 연혁, 교가, 학교 실태 등등, 보면 기가 찰만한 내용들이 가득하다.



▲ 학교 대문. 조금 작아 보인다



▲ 교장 선생님의 한 말씀 "교육은 사랑!

학교 소개(學校紹介)

연혁, 교가, 교육방침, 설비, 행사, 동아리 소개 등등의 내용이 기재되어 있다.

학교로부터(學校より)

학교에서 전하는 메시지를 싣고 있다. 학생과, 모집요강(졌다…), 원서접수(얼씨구…), 양호실에 관한 내용들이 적혀있다.



●모집요강

○모집인원: 상한 없음

○응모자격: 두근두근 메모리얼 2를 신규 구입한 자

○원서 접수 기간: 항시 모집중

○주의점: 두근두근 메모리얼 2를 플레이 해둘 것

○합격자 발표: 원서가 정상 수리되면 홈페이지에 발표

재학생으로부터(在校生より)

학생들의 목소리를 듣자! 전체 학생회의실, 회의실(관람전용), 담화실 등의 내용으로 꾸며져 있다.

위원회, 동아리(委員會, クラブ)

그 외의 학교 소개라고 할 수 있는…. 뭐 그런 곳. 학생회, 풍기위원회, 컴퓨터부가 소개 되어있다. 특히 풍기위원회는 必見!



▲ 풍기부 위원장과 부위원장의 사진. 게임에 나오던가? 어쨌든 진귀한 사진

DREAMCAST

●장르:어드벤처 ●제작사:데이터 이스트 ●발매일:10월 28일(발매중) ●발매가:6,800엔

…살아있어도 됩니까?

리바이브 -소생-







그래픽	★★★★★
사운드	★★★★★★
스토리	★★★
조작감	★★★★★
소장가치	★★★★

새턴에서 미소녀 게임과 특이한 생존 어드벤처 게임을 결합시켜 호평을 받았던 「통곡, 그리고…」를 기억하는가? 리바이브는 바로 그 후속작을 자처하고 나온 게임! 암울한 분위기, 공포감을 조성하는 사운드, 그리고 기발한 트랩들이 또 한번 우리들 앞에 나타난다. 그런데 이 더듬이 달린 소녀들은 대체 뭐란 말인가!! 전작에 비해 구해주고 싶은 마음이 줄어든 것이 이 게임 최대의 약점이다!

공략 → 천년펭귄

게임을 하기 전에

조작 설명

- **십자키** 메뉴 커서의 이동, 주인공의 이동
- **아날로그 키** 화면 내의 마우스 커서 이동
- **A버튼** 결정
- **B버튼** 취소, 게임 메뉴의 On/Off
- **X버튼** 시스템 메뉴의 On/Off
- **Y버튼** 대화창의 On/Off, 이동 화면에서는 전체 맵을 여러 형태로 전환한다

게임 메뉴

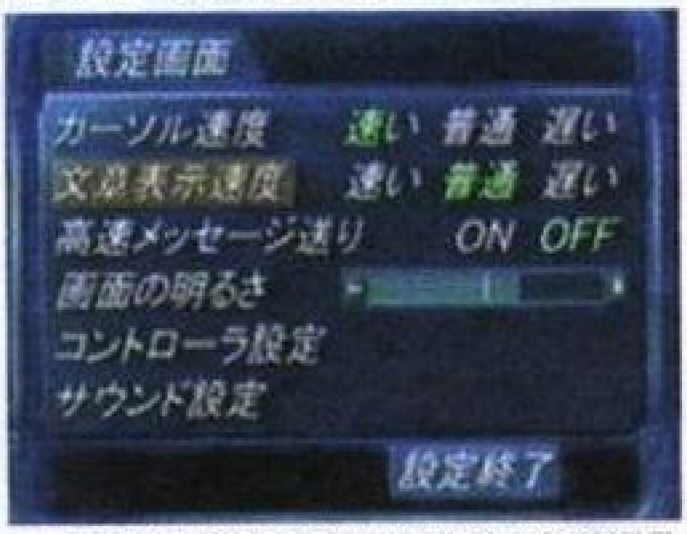
- **아이템(アイテム)** 마우스 커서로 가리키고 있는 부분에 소지하고 있는 아이템을 골라서 쓸 수 있다. 적합하지 않을 시에는 사용이 되어지지 않는다.
- **말하다(話す)** 현재 있는 방이나 공간에 다른 인물이 있을 때 이 메뉴로 대화를 할 수 있다.
- **이동(移動)** 현재 있는 방이나 특정 구역에서 다른 곳으로 이동한다.
- **떨어지다(離れる)** 확대화면에서 떨어진다. 확대화면 밖을 클릭해도 같은 효과가 난다.

시스템 메뉴

- **설정(設定)** 커서의 속도나 화면의 밝기 등을 조절한다
- **세이브(セーブ)** 말그대로 세이브
- **로드(ロード)** 클리어 전에는 물음표로만 나오지만 한 번 클리어하고 나면 로드 메뉴가 나온다
- **돌아간다(戻る)** 시스템 메뉴를 닫는다

먼저 이야기해 둘 점

● 게임 안에서 이것저것 아이템을 찾을 때에 초기 설정으로는 아이템을 찾기엔 조금 어두운 감이 있다. 화면 밝기를 조금 밝게 조절하자.



▲ 모니터마다 차이가 있겠지만 이 정도의 밝기라면

● 아이템을 사용하거나 조사를 할 때 특정 부분만을 조사해야 할 때가 있으므로 설정에서 마우스 이동을 디지털로 바꾸어 놓는 것이 편할 것이다.

● 게임을 한 번 클리어하면 게임 시작메뉴에서 「기억의 저편으로」란 메뉴가 생기고 이 메뉴로 그간 본 CG들을 볼 수 있다.

● 게임의 엔딩 스탭 롤을 20회 이상보고, 21번째 플레이에서 소장실의 책장을 조사해 모든 CG를 보겠느냐는 질문에 "보고 싶다(見たい)"라고 선택하고 세이브를 하자. 그러면 「기억의 저편으로」 메뉴에서 모든 CG를 볼 수 있다. 게임 플레이 도중에 나오지 않는 CG도 있기 때문에 모든 CG를 보려면 이 방법을 사용해야 한다.



▲ 엔딩을 본 횟수는 세이브 데이터 옆에 표시된다

● 게임 안의 시간은 두 가지. 일반적인 게임 안의 시간과 특정 이벤트에서 나오는 제한 시간. 일반적인 시간은 게임의 진행에 따라서 몇 부분으로 나뉜다. 시간이 진행되면 그 이전 시간의 이벤트는 볼 수 없으므로 진행되기 전에 최대한 많은 이벤트를 봐야한다. 특정 시간의 경우, 이벤트 자체가 제한 시간을 초과하면 히로인이 사망하거나 플레이어가 사망하는 것이 전부다. 이 때에는 재빨리 트릭이나 수수께끼들을 풀어야 한다. 실제 현실과 같은 실시간이며 로딩이나 이동시 대화 중에도 당연히 시간은 실시간으로 흐른다. 제한 시간 중에는 세이브나 로드도 불가능하므로 선택을 잘 해야만 한다.

등장인물 소개

오가와 키하루



6살 때 어머니가 사망한 뒤 주인공의 집에 살게 되었다. 친남매는 아니지만 친남매처럼 살게 된다는 전형적인 방식이다(아아~ 싫군. 정말). 주인공과는 같은 고교에 다니기도 한다. 어머니가 살아있다는 편지를 받고서 혼자서 연구소로 가게 된다. 주인공이 연구소로 가게 된 최대의 이유. 더듬이 7인 전대 1호.

미즈타니 나오



주인공과 키하루의 친구. 농구부 소속. 보이쉬하고 여학생들 사이에 인기가 많다는 설정(아아~ 이것도 질렸어). 주인공을 마음속으로 좋아하고 있지만 키하루가 마음에 걸려 갈등하고 있다. 사실은 연구소 소장의 딸. 그래서 키하루를 사건에 휘말리게 한 것에 대해 죄책감을 느낀다. 더듬이 7인 전대 2호.

호다카 유츠키



나오의 후배로 나오에게서 용기를 얻는 때가 많다. 내성적인 성격(쳇, 얼굴에 써 있잖아!). 학교 수영부 소속으로 실력도 상당하다. 자신이 아무런 도움이 되지 않는 짐 취급을 받는다고 생각하는 전형적인 이지메 걸의 고민을 가지고 있다. 더듬이 7인 전대 3호.

타카노 레이코



보기만 해도 뇌살적인…누님(이 정도의 설정은 좀 의외이지만…). 연구소 직원이다. 자신과 동생을 버린 아버지가 참여했던 11년 전의 연구에 관심을 가지고 혼자서 그 연구를 파헤치려 한다. 참고 삼아 말하지만 24살이다. 냉정하고 자신의 프라이버시를 철저히 지키는 전형적인 외국물 먹은 여자. 더듬이 7인 전대 4호.

카사하라 미스미



연구소의 경리직원. 사실은 사건 당일이 퇴사하는 날이었다. 이야기를 들어보면 이곳 저곳의 직장을 돌아다닌듯. 컴퓨터를 다루는 실력도 상당하고 가정적인 면도 갖춘 어찌 보면 맏며느리감? 고민을 마음속에 쌓아두는 성격이다. 약간은 덜렁대기도 하고 엉뚱한 행동을 보이기도 하지만 그녀 나름대로는 열심히 하고 있다. 21살. 더듬이 7인 전대 5호.

호조 치히로



11년 전 연구에서 수술을 받은 희생자 중 한 명. 수술 때문인지 감정이 없어진 느낌이다. 요즘 게임에 한 명씩은 등장하는 이른바 레이형 캐릭터(휴우… 질리는군 이것도). 특별한 능력을 감추고 있는 듯 하기도 하다. 그녀의 감정을 되돌리는 것이 주인공의 난관인 것이다! 더듬이 7인 전대 6호.

후지사와 아오이



11년간이나 연구소에서 잠들어 있었던 여자. 그녀 역시 치히로와 마찬가지로 수술을 받았다. 게임 안에서는 숨겨진 캐릭터와도 같은 존재로 그녀를 잠에서 깨운다는 건 거의 하늘의 별 따기였다. 외모까지 닮은 레이형 캐릭터로 감정표현이 치히로보다는 낫다. 더듬이 7인전대의 마지막 멤버!

칸다 타쿠미



해양개발진흥 연구소의 엘리트 직원. 젊어 보이지만 28세. 다른 사람이 자신을 도와주려 하는 것을 극도로 싫어한다. 어릴 때에는 그런 것 같진 않았지만…. 좀 재수없게 생긴 외모로 봐서도 알겠지만 게임 안에서는 주인공과 라이벌 관계가 된다(역시 이런 설정은…). 미즈타니 소장의 연구에 상당한 관심을 가지고 있다.

호조 기카네루



11년 전 코드 알케미란 연구의 핵심 인물. 연구 도중 스스로 연구를 폐기하고 연구소의 폭발을 일으킨 장본인. 그에 대한 미련인가 죄책감인가? 연구 당시의 재료에 불과했던 치히로를 손녀처럼 기르고 있다. 치히로가 연구소로 끌려온 사실을 알고 연구소로 찾아온다. 미즈타니 소장을 설득하기 위해서 무던히 애를 쓴다. 70세.

미즈타니 료죠오



해양개발진흥 연구소 소장. 다른 연구원들과 달리 다른 테마를 가지고 지하에 틀어박혀 연구를 하고 있다. 11년 전 코드 알케미의 또 다른 핵심 인물. 당시 목권으로 연구를 중단시킨 호조에게 안 좋은 감정을 가지고 있다. 과연 그의 연구는 무엇을 위한 것일까?

게임 클리어만을 위한 대략의 공략 루트

전작도 그랬다시피 이 게임은 일단 클리어만 하기에도 힘이 들뿐만 아니라 클리어를 하고 나서도 대체 자신이 무엇을 했는지 알 수 없게 만드는 묘한 매력(?)이 있다. 그 이유는 각 캐릭터들에 따라 베스트 엔딩이나 굿 엔딩을 보지 않고서는 스토리를 이해할 수 없기 때문이다. 하지만 각 캐릭터들을 공략하기 위해서는 대략적인 공략 루트는 머릿속에 넣고 있어야 가능한 법! 일단은 전체적인 흐름과 각 트랩의 돌파법, 아이템의 출처와 사용처부터 알아두도록 하자!

아이템 리스트

기름



입수	B2층 발전실 선반. 집을 때, 목욕타올을 이용하면 꽉 찬 상태로 얻을 수 있다.
사용처	유츠키 공략 시 더스트 슈트의 문을 연다. 레이코의 생사 이벤트에 사용한다(레이코 공략 참조).

알코올 램프



입수	B1층 물품실 선반. 나중에 소독용 알코올을 이용해 불을 붙인다.
사용처	나오의 이벤트에 사용(나오 공략 참조)

Dreamcast

POWER 공략왕!

a키


- 입수: 물품실 선반 위의 빨간 상자 안.
- 사용처: 제 2제어실을 연다.

b키


- 입수: B2층 냉동실 열쇠고리.
- 사용처: 제 2제어실을 연다.

도끼


- 입수: B3층 제 1실험실 컴퓨터 선반 뒤쪽에 있다.
- 사용처: 제 1실험실 벽을 부수고 탈출구를 만든다.

카드 키 01, 02


- 입수: B1층 셔터에 껴있는 미스미에게서 얻는다. 나중에 사무실의 컴퓨터를 이용해 카드 키 02로 버전 업 된다.
- 사용처: 01일 때-물품실의 문을 연다. 02일 때-약품실, 2층 셔터를 연다.

커터


- 입수: 발전실 배전함 위.
- 사용처: 의무실의 가방을 연다. b열쇠를 얻는데 필요하다.

캡슐


- 입수: 2층 생물 연구실의 사육 상자 안. 얻는 데에는 일정한 방법이 필요하다(치히로 공략 참조)
- 사용처:

칸다의 열쇠

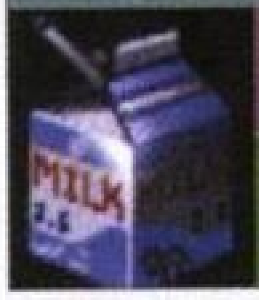

- 입수: B4층 제 3실험실 칸다의 시체에서 얻는다.
- 사용처: B3층 잠겨진 격리실의 연다.

기념동전


- 입수: 2층 소장실의 화분.
- 사용처: B1층 물품실에서 작살을 얻는데 필요.

a열쇠


- 입수: 경비원실의 박스 안.
- 사용처: 지질 연구소의 문을 연다.

우유


- 입수: 1층 휴게실의 냉장고 안.
- 사용처: 치히로가 데리고 다니는 고양이에게 먹인다.

급유펌프


- 입수: 연구소 우측 바닥 파이프 안
- 사용처: 드럼통의 내용물을 뽑아낸다

전기줄


- 입수: 폐기물 처리장의 박스 안. 발전소의 배전함을 연 후에만 입수 가능.
- 사용처: 배전함의 끊어진 전기줄을 수리한다.

얼어 붙어있던 열쇠


- 입수: B2층 냉동고의 바닥의 홈.
- 사용처: B4층 저수실 문을 연다.

고무마개


- 입수: 주차장 수돗가에 떨어져 있다
- 사용처: 수돗가의 배수구를 막는다

고무 호스


- 입수: 폐기물 처리장의 박스 안.
- 사용처: 유츠키 생사 이벤트에 쓴다. 주차장의 배전함을 수리.

망가진 목걸이


- 입수: 여자 화장실 안의 쓰레기 통.
- 사용처: 휴게실 안의 곰인형을 수리.

컴퓨터 기판


- 입수: B1 물품실 선반 아래. 컴퓨터가 망가진 사실을 안 후에 집을 수 있다.
- 사용처: 3층 제 1제어실의 컴퓨터 기판을 고친다.

녹슨 철 파이프


- 입수: 직통 엘리베이터 B1층 앞. 키하루의 생사 이벤트에 필요(키하루 공략 참조).
- 사용처: 소화전의 뚜껑을 연다.

산소통



입수	주차장 맨 오른쪽 락커. 이산화탄소 소화기가 작동할 때에만 입수 가능.
사용처	이산화탄소 소화기 작동 시 호흡곤란을 막는다.

시트



입수	주차장 락커 위. 화재가 발생했을 때만 집을 수 있다
사용처	수돗가에서 물에 적셔 불을 끈다

지혈 테이프



입수	1층 탈의실 안 우측 락커.
사용처	1층 내려가는 계단에서 넘어진 유츠키의 치료, 2층 생물 연구실의 사육 케이스 유리를 부술 때, B2층 발전실의 배전함 수리에 이용.

자석



입수	B1층 물품실의 컴퓨터 모니터.
사용처	주차장 안의 락커에 손잡이를 만든다.

시스템 디스크



입수	3층 제 1제어실의 서랍.
사용처	1층 사무실의 컴퓨터를 가동시킨다.

시체의 열쇠



입수	1층 숙면실에 떨어진 시체에서 입수.
사용처	B1층의 셔터를 연다.

샤프 펜슬



입수	B2층 의무실의 가방 안.
사용처	B1층 물품실의 빨간 상자를 연다.

잭키



입수	주차장안의 왼쪽 락커에 있다.
사용처	B1층의 셔터를 연다. 주차장의 차를 들어올린다. B2층 전시실의 쇼 케이스를 들어올린다.

정제



입수	B1층 약품실 좌측 첫 번째 서랍.
사용처	치히로가 데리고 다니는 고양이에게 먹일 수 있다.

소독용 알코올



입수	1층 탈의실 왼쪽 락커 위.
사용처	유츠키의 상처를 소독한다. 알코올 램프에 알코올을 보급한다.

신문 그립



입수	1층 사무실의 신문 스크립에 달려 있다.
사용처	레이코의 생사 이벤트에 필요. 밸브를 잠근다.

수은이 담긴 용기



입수	B1층 좌측의 하얀 선반 안에 있다.
사용처	나오의 생사 이벤트에서 가늘고 긴 열쇠를 집는데 필요.

스타킹



입수	1층 탈의실의 쓰레기통. 컴퓨터 기판을 교환한 뒤에 출현.
사용처	키하루의 생사 이벤트에 필요. 윈치에 사용한다.

제 1실험실의 열쇠



입수	키하루의 이벤트에서 입수
사용처	제 1실험실 문을 연다.

작은 열쇠



입수	2층 소장실 금고 안.
사용처	1층 휴게실의 곰인형을 고치는데 필요.

편지



입수	2층 소장실의 책꽂이 우측 상단.
사용처	아오이 이벤트에 필요(아오이 공략 참조)

철 파이프



입수	탈출구 수로 안의 팬의 좌측 파이프에서 집는다.
사용처	팬을 멈춘다.

전구



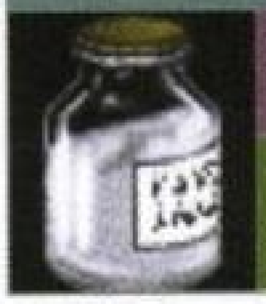
입수	2층 생물 영구실의 스탠드.
사용처	B1층 물품실의 빠진 전등을 수리(미스미 공략 참조)

전지



입수	B3층 저수실 안의 문 안.
사용처	B1층 주차장의 리모콘에 사용.

생석회



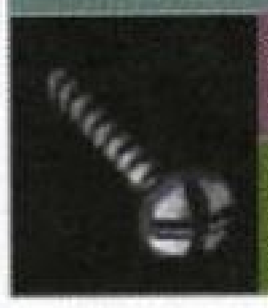
입수	B1층 약품실의 우측 선반
사용처	B2층 냉동고의 얼어붙은 열쇠를 녹이는데 사용. 송곳을 가지고 있고 키하루와 함께 있을 때에는 사용 못함.

고양이 먹이



입수	1층 휴게실 냉장고 안.
사용처	치히로가 데리고 다니는 고양이에게 먹인다.

나사



입수	경비원실의 박스 뚜껑.
사용처	1층 숙면실의 망가진 사다리의 수리.

끌



입수	연구소 우측 땅바닥.
사용처	통풍구를 연다.

목욕 타올



입수	1층 탈의실의 락커.
사용처	치히로와의 이벤트에 사용(치히로 공략 참조). 기름을 집을 때 사용.

배터리



입수	B1층 약품실의 우측 선반.
사용처	아오이의 생사 이벤트에 필요(아오이 공략 참조).

끈 달린 열쇠



입수	폐기물 처리장의 운반차 안. 치히로의 얘기를 들은 후에야 입수 가능.
사용처	나오의 생사 이벤트 시 냉동고의 문을 연다.

십자 드라이버



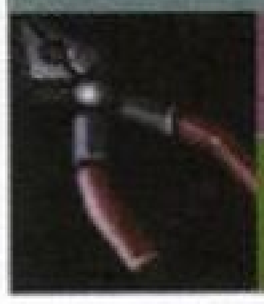
입수	2층 생물 연구소의 서랍.
사용처	1층 경비원실의 박스를 연다. 2층 생물 연구실의 케이스를 부순다. B2층 생태 관찰실의 바닥을 뜯는다. B4층 저수실의 비상등 커버를 연다.

낡은 로프



입수	직통 엘리베이터 앞 우측
사용처	키하루의 생사 이벤트에 필요(키하루 공략 참조)

펜치



입수	B2층 저수실의 바닥 뚜껑 안
사용처	B2층 발전실의 배전함을 연다

가늘고 긴 열쇠



입수	B2층 냉동고 바닥의 구멍
사용처	나오의 생사 이벤트에서 수갑 열쇠로 이용

가늘고 긴 봉



입수	키하루의 생사 이벤트 중 윈치에서 입수
사용처	B2층 저수실의 바닥 뚜껑을 연다. 미스미 생사 이벤트에 락커를 쓰러뜨린다

모조지



입수	B3층 제 2실험실 우측 선반
사용처	레이코의 이벤트에 필요(레이코 공략 참조)

작살



입수	B1층 물품실
사용처	제 1제어실의 도어 케이블을 자른다

약품 운반 케이스



입수	B1층 약품실 책상 아래
사용처	아오이의 생사 이벤트에 필요(아오이 공략 참조)

요다의 메모



입수	1층 사무실의 가방 안. 내용을 읽을 수만 있다.
사용처	사무실의 컴퓨터 암호를 푸는데 사용

라이터



입수	1층 응접실 범선 모형 뒤쪽
사용처	알코올 램프에 불을 붙인다. 나오의 생사 이벤트에서 수갑의 열쇠구멍을 녹인다. 치히로의 이벤트에 사용(치히로 공략 참조)



리모콘	
입수	B1층 주차장 락커 안
사용처	2층 소장실의 금고를 연다. 소체 연구실의 문을 연다(아오이 공략 참조)



와이어	
입수	B2층 발전실 발전기의 어두운 부분
사용처	키하루의 생사 이벤트에 윈치와 철골을 연결한다



육각형 렌치	
입수	숙면실의 작은 선반 안
사용처	경비원실의 제어함에 사용



앰플	
입수	B1층 약품실 극약 보관 냉장고 안. 약품 운반 케이스에 넣어야만 한다
사용처	아오이 생사 이벤트에 사용(아오이 공략 참조).

OPENING

6살 여름. 여동생 키하루가 집으로 왔다. 그때의 일은 지금도 잊을 수가 없다. 아버지가 여자애 하나를 집으로 데려왔다. 갑작스런 일이라서 놀랐고 아무 말도 하지 못하고 부끄러워하고 있었다.



▲ 오옷, 귀엽군. 동생이 갑자기 생기다니…

키하루 : 안녕. 몇 살? 아 나하고 같다. 잘 부탁해 오빠.

같은 나이의 여동생. 그날부터 3가족이 되었다.

키하루 : 아버지, 오빠가 또 양복 더럽혔어요~

나만의 아버지가 아니게 되었다. 그렇게 생각하자 좀 화가 났었다.

키하루 : 기뻐. 중학교에 가면 교복 입을 수 있잖아.

키하루의 어머니는 사고로 돌아가셨다. 하나뿐인 육친을 순식간에 잃어버린 슬픔… 불안… 절망…. 나는 자연스럽게 그녀와 나를 비교하게 되었다. 그로부터 11년이 흘렀다. 지금 나는 키하루와 2명이서 살고 있다. 아버지는 2년 전에 돌아가셨다.

키하루: 아버지…

「미안하다…」그것이 아버지의 마지막 말이었다.

키하루: 오늘부터는 같은 고등학교네.

아버지 덕분에 금전적인 문제는 없다. 평온한 나날들을 보내고 있다.

키하루 : 오빠? 역시 오빠였네.

주인공 : 키하루… 뭘하고 있어? 이런 곳에서?

키하루 : 나오하고 만나려고. 얘기할게 있어서. 그러니까 좀 늦게 돌아갈 거야.

주인공 : 그래?

키하루 : 오빠야말로 뭘 하고 있어?

주인공 : 산보…

키하루 : 흐-음… 뭔가… 고민이라도?

주인공 : 그런 건 아니지만…

키하루 : 그래? 그럼 다행이지만. 나오가 걱정하고 있어. 오빠가 최근 들어 멍해졌다고.

주인공 : 나오가?

키하루 : 응.

나오 : 내가 어쨌다고?

주인공 : 웃… 호랑이도 제 말하면 온다더니.

본명 미즈타니 나오. 키하루의 친구이며 나랑은 1학년 때부터 클래스메이트다. 농구부 주장이기도 해서 후배들한테 절대적인 인기를 누리고 있다. …라고는 해도 90%가 여학생으로 올해 발렌타이 데이에는 신기록 수립까지 했다. 나에겐 좋은 상담역이면서 소중한 친구 중 한 사람이다.

키하루 : 나오가 오빠를 걱정한다고 말했어.

나오 : 내가? 이 인간을? 농담을.

주인공: 너어… 좀 더 이쁘게 말할 수 없어?

이런 평상시와도 같은 당연한 나날들이 앞으로 반 년 후면 끝나게 된다. 우리 세 사람은 항상 함께였다. 항상 즐거운 시간을 공유해 왔다. 그러니 몇 년 후 자신이 어디에 있어도 무엇을 해도… 그리고 누구와 있어도… 함께 보낸 즐거운 시간을 바로 떠올릴 수 있도록 해두고 싶다. 최근엔 이런 일을 생각하게 되었다.

키하루 : 후후… 아… 맞다…. 벤치에 책 두고 왔는데. 가지고 올께.

나오 : 엥? 아, 잠깐, 키하루!

주인공 : 칠칠치 못한 녀석이라니까…

나오 : ……저기.

주인공 : 응?

나오 : 뭔가… 최근 들어 의욕이 없어진 거야?

주인공 : 그런가…

나오 : 응… 멍하게 있는 때가 많고.

주인공 : 아아. 그렇게 말하고 보면 그럴지도.

나오 : …혹시 …키하루 때문에?

주인공 : 글쎄. 왠지 최근 들어서 생각이 나. 옛날 일이.

나오 : …추억?

주인공 : 키하루가 집으로 옮겨 살게 되었을 때라든가. 특히. 그런데 어떻게 키하루 때문이라는 걸 어떻게 알았지?

나오 : 에? …그. 그거야 역시 3년간 친구로 지내다보면.

주인공 : …3년인가. 3년이로군…. 고교생활 최후의 여름… 이란거군.

나오 : 바보. ………저기.

키하루 : 기다렸지?

주인공 : 나오?

나오 : …으응. 아무 것도 아니야.

주인공 : ……

주인공 : 책은 있었어?

키하루 : 응.

주인공 : 그래. 그러면 먼저 갈게. 너무 늦지마.

키하루 : 예~에.

나오 : 염려마.

나는 한 발 먼저 귀가했다. 그건 그렇고 나오 녀석 뭔가 말하려고 했는데…. 키하루가 있을 때에는 말하기 곤란한 일인가?

키하루 : 엄마…;

…키하루.

키하루 : …오빠…;

…아아. …여기 있어. …그러니까 이젠 울지 마.

키하루 : 나…;

…키하루? …어디 가는 거야? …나는 여기에 있어. …이봐.

주인공 : 이봐…; ………; 꿈인가…?

………. 이상한 꿈이었어…. 키하루 울고 있었어….

키하루 : 나오하고 만나려고, 얘기할게 있어서. 그러니까 좀 늦게 돌아갈 거야.

………. 무슨 얘길까…? 키하루가 우리 집에 온지 11년인가…? 앞으로 얼마나 함께 있을 수있을까…? 함께 있는 것이 숨쉬는 일처럼 당연한 일이라고 생각하고 있었는데…. …….

주인공 : …키하루?

그런 꿈 잊어버리자. 앞으로의 일 따위…

주인공 : 어서와. 늦었네. 나오….

나오 : 키하루 돌아왔어?

주인공 : 아니… 안 왔어. …같이 있지 않았어?

나오 : 역시… 혼자 간 건가….

주인공 : 가다니… 어딜?

나오 : …….

주인공 : …나오?

나오 : 이것…

나오가 편지 같은 것을 나에게 건네줬다.

「당신의 어머니 하루에의 일로 할 얘기가 있습니다. 8월 28일 18시, 해양개발진흥업 내 연구동에서 기다리겠습니다. 추신. 하루에 씨가 살아계시다는 것만 먼저 알려드리겠습니다.」

키하루의 어머니가 살아있다고?! 그런 바보같은…. 11년 전 사고로 돌아가셨다고…

주인공 : 뭐야 이건… 어떻게 된 거야….

나오 : …키하루 앞으로 도착한 편지야. 나는 말렸지만….

주인공 : 설마 키하루 녀석 이 편지를 믿고…

나오 : 뭔가 잘못된 게 틀림없지만 확인하고 싶다고.

주인공 : …나오에게 상담한 건가?

나오 : 응… 너한텐 걱정 끼치고 싶지 않다고….

주인공 : 그래서….

나오 : 내가… 데리고 돌아올게.

누군가의 장난임에 틀림이 없다. 장난이었다고 키하루가 웃으면서 돌아올 것이 틀림없다. …그렇게 생각하고 싶었다.

주인공 : 나도 갈게.

나오 : ……미안. ……고마워.

나오의 말에 따르면 해양개발진흥업이란 건 마을 밖에 위치한 회사인 것 같다. 업무 내용은 해양 연구. 택지 내에는 다수의 건물이 존재하고 있는 것 같다. 택지 주변에는 나무로 둘러싸여 있어서 바깥에선 안의 상황을 알 수가 없다. 나도 몇 번 근처를 지나간 적이 있지만 특별히 흥미를 가지고 들여다 본 적은 없었다. 국도에서 해안으로 이어진 작은 길로 들어섰다. 지나가는 사람도 차도 없었다. 파도소리가 초조한 기분을 이상하게 가라앉히는 느낌을 주었다. ……. 키하루도 똑같은 길을 지나갔을까…. 어떤 기분으로 지나갔을까…. 생각에 잠긴 키하루의 얼굴이 몇 번이나 머릿속에 떠올랐다. 키하루의 어머니가 살아있다… 그런 바보 같은 이야기가…. 다만… 조금 마음에 걸리는 게 있다. 키하루의 어머니 하루에 씨는 어딘가의 연구소에서 일하고 있었다고 생전에 아버지에게서 들었다. 하루에 씨가 죽은 사고는 그 근무지에서 일어났다고… 해양개발진흥업 연구동… 이것은 단순히 우연일까?



키하루는 어머니가 연구소의 폭발사고에 휘말려든 것을 이전부터 알고 있었다. 확실히 나와 똑같이 이 기묘한 공통점에 신경을 쓴 것이 틀림없다…. 키하루…. 지금까지 그 녀석은 얼마만큼 상처받았을까…. 어느 정도 자신을 억누르고 있었을까…. 우리들은 드디어 해양개발진흥업 택지까지 왔다. 어설프게 켜져 있는 가로등에 인도되듯이 우리들은 택지 안으로 들어갔다. 도중에 있었던 안내판으로 연구동의 위치를 확인하고 나서 택지 외곽에 위치한 것을 알았다. 나오는 불안과 긴장 탓인지 변함없이 한곳만 바라보며 아무 말이 없다. 저녁놀이 질 무렵, 드디어 목적지인 연구동이 눈앞에 나타났다.

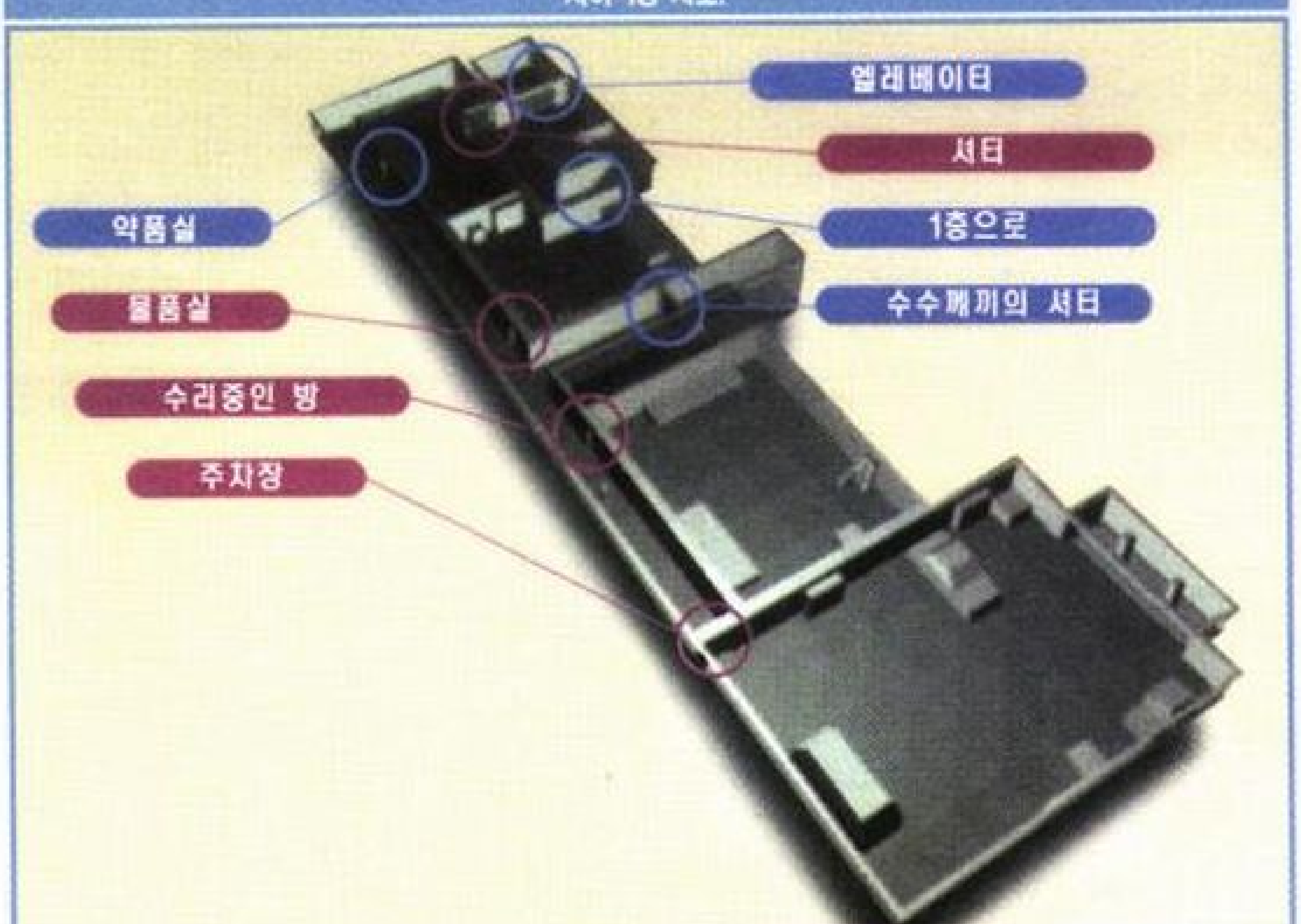
START

18시 54분

1. 연구실의 우측으로 돌아간다.
2. 바닥에서 끌, 파이프 안에서 급유 펌프를 얻는다.
3. 드럼통의 뚜껑을 열고 급유 펌프를 이용해 내용물을 일부 뽑는다.
4. 가벼워진 드럼통을 움직여 통풍구를 발견. 통풍구를 끌로 연다.

   이때 비명소리가 연구실에서 들리고 연구실 안으로 들어가게 된다.
5. 주차장 밖으로 나가는 문이 안 열리는 것을 확인한다.

지하 1층 지도.



DANGER

6. 문 옆의 배전함을 조사한다. 왼쪽 스위치를 조사해 스위치를 넣는다.

이 때 합선으로 인해 불이 난다. 주인공의 생사 이벤트. 주어지는 시간은 5분. 5분 안에 불을 꺼야 한다. 불을 끄는 방법은 두 가지가 있지만 그 중 하나는 나오의 포인트와 관계가 있으므로 나오 공략을 참조하기로 한다.

7. 오른쪽 벽의 이산화탄소 소화기를 작동시킨다.

8. 이산화탄소 때문에 호흡이 곤란해지기 시작한다. 오른쪽 락커에서 산소통을 꺼내 사용한다. 그러면 생사 이벤트는 돌파.



▲ 처음부터 세게 나가는군…

9. 주차장을 나와 B1층의 셔터로 가서 미스미와 만난다.



▲ 전 연령 게임이지 않았나?

10. 수리중인 방으로 가서 유츠키와 만난다.

11. 셔터에 끼어있는 미스미에게 다시 가서 카드 01을 얻는다. 이때 미스미 공략이라면 주의할 것(미스미 공략 참조).

12. 카드 키 01로 물품실을 열고 들어간다.

13. 물품실에서 자석과 알코올 램프를 얻는다.

14. 주차장으로 가는 도중 나오와 유츠키를 만난다.

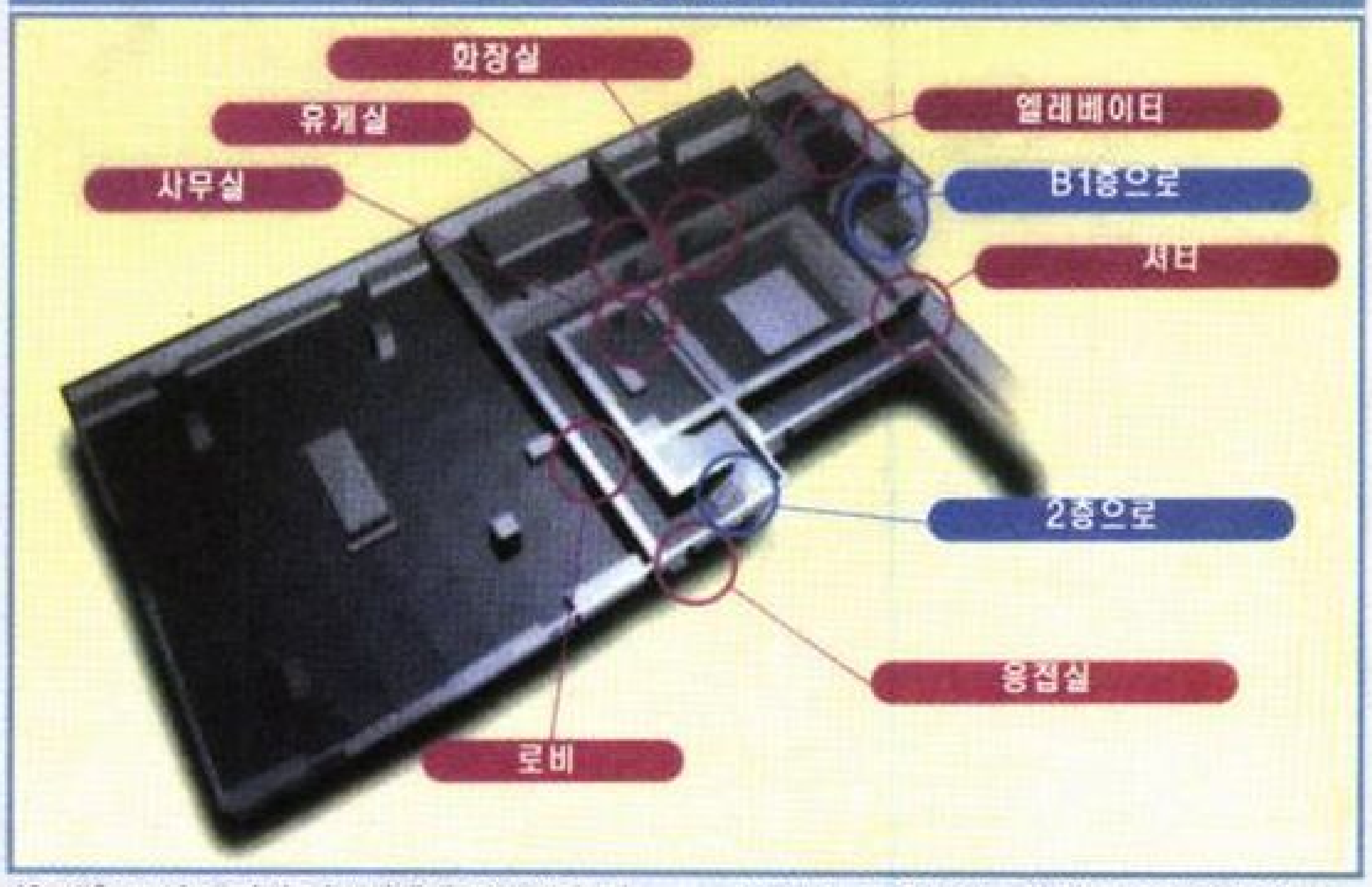
15. 주차장의 손잡이 없는 락커를 자석을 이용해 연다. 락커 안에서 잭키를 얻는다.

여기서 잭키를 이용해 차 타이어에 깔려있는 송곳을 집을 수도 있지만 이곳은 키하루와 미스미의 공략에 필요하니 두 사람의 공략 참조.

16. 잭키로 셔터를 연다. 송곳으로도 열 수 있다. 미스미의 공략을 참조. 이 때 미스미에게 건물을 견학시켜달라고 부탁한다.

17. 물품실로 가서 나오와 유츠키에게 셔터가 열렸다고 말한다.

1층 지도 1-1



18. 1층 로비로 가서 미스미에게 연구소가 폐쇄된 일을 듣는다.

주인공 : 미스미씨 여기 계셨어요?

미스미 : 셔터가….

주인공 : 셔터?

미스미 : 들어왔을 때에는 열려있었는데…

나와 나오가 왔을 때에는 이미…. 그렇다면 미스미씨들이 이곳에 온건 그 이전이란 말이군.

주인공 : 누군가가 닫은 걸까요?

미스미 : 이건 비상용 셔터에요. 혹시 연구소 내에 무언가 사고가….

비상용 셔터가…? 설마 아까의 화재 때문에?

주인공 : 저기… 화재라든가?

미스미 : 아니요. 만일 화재라고 한다면 나갈 수 없게 할 리가 없으니 이곳은 닫히지 않아요.

주인공 : 그러면 예를 든다면 어떤…

미스미 : 실험 중의 사고 등으로 위험한 약물 등이 흘러나온 경우에요.

주인공 : 웃… 그렇다면 위험하잖아요….

미스미 : …예.

주인공 : 예… 라니….

미스미 : 어쨌든 상황을 확인하지 않고서는….

주인공 : 그, 그렇네요…. 역시 엘리베이터도 멈춰버린 겁니까?

미스미는 말없이 고개를 끄덕였다. 냉정한 건가 아니면 단순히 위기감이 없는 건가…? 화재가 원인이 아니니 어쨌든 다행이지만…. 엉뚱한 일에 휘말려든 건 아닐까….

20시 29분

19. 응접실 앞으로 가서 안에 사람이 갇혀 있는 것을 확인한다. 문은 락이 걸려서 열 수 없다.

20. 사무실로 가서 가방의 「요다」란 이름을 확인하고 신문 그림을 입수한다. 이곳에서는 낚시바늘도 얻을 수 있다(유츠키 공략 참조).

21. B1층 복도에서 유츠키를 만난다.

22. B1층 셔터 앞에 오면 유츠키가 먼저 셔터를 빠져나가라고 말한다. 아무래도 스커트 때문에 곤란 한 듯. 선택문이 나오지만 무엇을 선택해도 주인공이 먼저 나가게 되어있다. 셔터를 빠져나가면 바로 미스미를 만난다. 이 때의 CG는 두 장이 따로 있다(미스미 공략 참조).



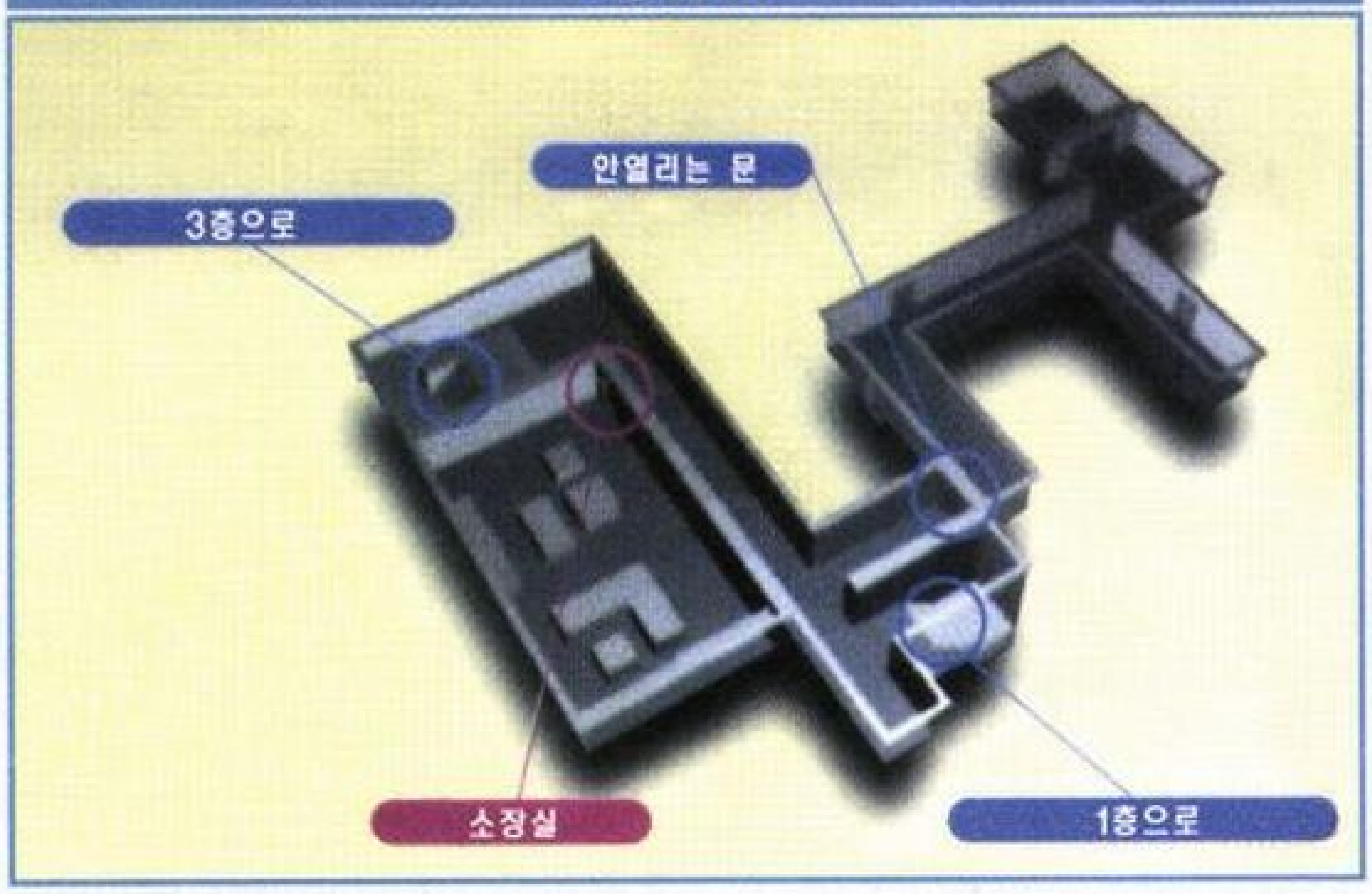
▲ 게임 패키지를 다시 확인해야겠군. 진짜 전 연령 게임인가?

미스미에게 응접실에 사람이 갇힌 이야기를 하면 미스미가 확인을 한다. 비상시라서 락 코드가 바뀐 모양이다. 경비원실로 가서 확인을 해야 하지만 경비원실로 가는 길은 셔터로 막혀 있다. 「카드 키 01」이 듣지 않는 것을 확인한다. 보안 시스템이 불안정하다고 한다. 카드 키를 컴퓨터를 이용해 교환해야 한다고 하는데….

23. 2층으로 올라가는 계단에서 나오와 만나고 유츠키와 헤어진다.



2층 지도 1-1



24. 2층 소장실의 화분에서 기념 동전을 얻고 연구원 명단을 본다. 「요다」라는 이름을 사무실의 가방에서 확인했다면 연구원 명단에서 생일을 볼 수 있다. 생일은 10월 25일. 이곳에서는 아오이 공략에 필요한 편지를 입수 할 수도 있다(아오이 공략 참조).

25. B1층 물품실의 나무 상자를 이용해 연다. 그 안에 있는 작살을 얻는다.

26. 3층 제 1제어실로 온다. 문이 잠겨 있다. 전자식 문이니 전기를 끊으면 열릴지도 모른다. 오른쪽 상단의 통풍구 같은 곳을 조사해 '도어'라는 케이블을 확인. 작살로 끊어준다. 그러면 문이 열린다.



▲ 이곳이다

27. 제 1제어실에서 미스미와 이야기 한 후, 책상 서랍을 조사해 시스템 디스크를 입수.

28. 사무실로 돌아가 가방의 비밀 번호를 맞춘다. 「요다」의 생일 1025이다. 가방 안의 메모를 보고 컴퓨터 패스워드의 힌트를 얻는다.

「세큐리티 관리 본부로부터 각 에리어 책임자에게. 세큐리티 단말 이상 시의 대처에 대해서. 단말 입력수는 1단위에 90G이지만 단말 이상상태에서는 1단위 75G까지 감소 변화한다. 1단위 75G때에는 90G때에 비해 49단위 증가한다. 그리고 G의 합계도 2685증가한다. 이 때의 대처방법은 1단의 75G일 때의 총 합계를 입력하면 세큐리티 단말이 정상으로 작동한다」

이 메모를 안 보면 패스워드를 입력할 수 없다. 이 문제의 해결법은 뒤쪽에. 답은 일단 「β-8625」. 우선 컴퓨터의 시디 롬 디스크에 시스템 디스크를 넣고 컴퓨터 옆의 패스워드 입력기에 패스워드를 입력한다. 그러면 카드 키가 02로 바뀐다. 이 때 미스미가 들어와 마저 마무리 해준다.

29. 1층 셔터를 「카드 키 02」로 연다.

30. 숙면실의 침대 옆 선반 속에서 「육각형의 열쇠」를 얻는다.

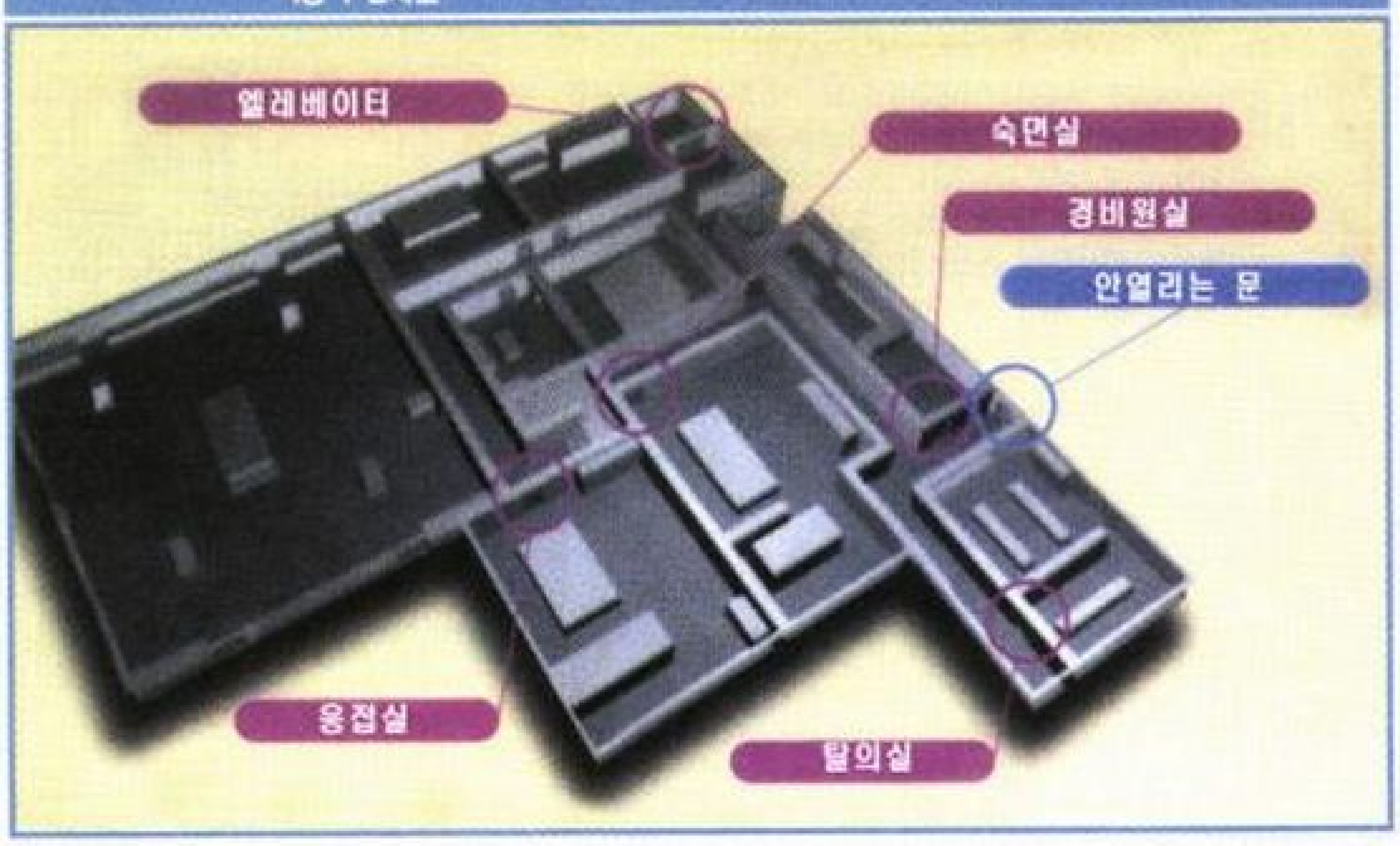
31. 경비원실의 제어함에 육각형의 열쇠를 사용한다. 그러면 새로운 코드가 나온다



▲ 새로운 코드는 5159!

32. 응접실 앞에서 미스미와 만난다.

1층 1-2지도



EVENT

33. 응접실에 코드 「5159」를 입력한다. 이때 문을 열고 난 뒤 바로 들어가지 않고 손잡이를 살피면 방안을 미리 엿볼 수 있다.



▲ 누님 등장!!

노인 : *모든 것은 끝났다고 생각했는데….*
여성 : *…끝나지 않았다면? …설마….*
노인 : *…그렇다면 하지 않으면 안 돼….*
여성 : ……
노인 : *모든 것은 11년 전의….*
여성 : *!! 누구?*

방안으로 시치미를 떼고 들어가면 새로운 등장 인물인 호조와 레이코를 만난다. 주인공이 이 건물에 와 있는 사정에 대해서는 미스미가 잘 말해 준다.

34. 응접실에서 호조를 만난다. 그는 치히로라는 14살짜리 미아를 찾으러 왔다고 한다.

35. 숙면실 근처에서 유츠키의 비명을 듣는다. 수면실 천정에서 시체가 떨어졌다. 이 후 전원이 응접실에 모여 이야기한다.



▲ 뭐야 갑자기 분위기가…

레이코 : 사체는 이곳의 부소장 카가미 히로시. 사망 원인은 불명. 윗층에서 무언가 일어난 것이 틀림없군요….

주인공 : 부소장….

레이코 : 우리들은 세큐리티가 작동한 덕분에 이곳에 갇혀 있어요. 즉, 원인을 해명하지 못하면 밖으로 나갈 수 없다는 거예요.

주인공 : 2층으로… 가자는 겁니까?

레이코 : 그렇게 되겠지요….

주인공 : 그런가요….

레이코 : 어라… 여동생을 찾을 좋은 기회라고 생각하는데?

주인공 : 어떻게 …그걸?

미스미 : 여동생…?

유츠키 : 무슨 소리예요?

나오 : 내가… 가르쳐줬어….

주인공 : 나오…

나오 : 레이코 씨가… 힘이 되어주겠다고 말해 주어서….

레이코 : 숨기고 있어도 언젠간 알 일이야.

확실히 레이코 씨가 말한 대로일지도 모른다…. 나는 마음먹고 이 연구동에 온 이유를 다 말하기로 했다. 편지의 내용과 키하루의 어머니의 일 등 현재 상황에서 모두가 불안을 느낄 것 같은 내용은 덮어두었다. 이미 키하루를 데리고 나가는 것만이 문제가 아니게 되었으니까….

레이코 : ……

미스미 : 그런 겁니까…?

레이코 : 어때…? 좀 시원해졌나…?

주인공 : 예…

확실히… 마음속 어딘가에 계속 있었던 불안감이 사라진 느낌이다….

미스미 : 저도 돕겠습니다.

주인공 : 예?

유츠키 : …저, 저도….

호조 : 나도요.

주인공 : 감사합니다.

호조 : 허허허… 감사할 필요는 없어.

확실히 키하루의 일을 언제까지 숨기고 있을 수는 없다…. 그리고 생각하기 싫지만 혹시라도… 2층으로 가는 것이 키하루를 찾는 일이 될지도 모른다…. 어쨌든 2층으로 가는 방법을 찾지 않으면…. 모두의 힘을 빌리는 것이 너무 늦은 것은 아닐까? 최악이라는 두 글자가 눈앞에 떠오르기 시작하고 있었다.

22시 43분

36. 1층 로비 앞에서 레이코와 만난다. 이 이벤트는 아까 응접실의 문을 열 때 엿봤을 경우에만 발생한다. 레이코 에게 이끌려 화장실에서 이야기를 나눈다.

37. 2층 소장실에서 나오와 만난다.

38. 제 1제어실에서 미스미와 만나고 엘리베이터에 관한 이야기를 듣는다.

39. 응접실의 범선 모형 뒤의 「라이터」를 얻는다.

40. B1층 약품실을 「카드 키 02」로 열고 들어간다. 이곳에서는 「수은이 든 용기」와 「배터리」, 「생석회」를 얻을 수 있다.

41. 물품실로 가서 「컴퓨터 기판」을 얻는다.

42. 제 1제어실로 가서 컴퓨터 기판을 교체한다. 기판 중 너덜너덜한 것을 교체하면 된다.



▲ 이 녀석이 좀 이상하다

43. 1층 화장실 복도 근처에서 유츠키와 나오가 싸우는 걸 본다.

44. 탈의실로 가는 도중 미스미와 만난다. 스타킹이 나간 것 같다.



▲ 허어 점점…

45. 탈의실로 들어간다. 이 곳에서는 오른쪽 락커 안에서「지혈 테이프」, 왼쪽 락커 안에서 「목욕 타올」, 왼쪽 락커 위에서 「소독용 알코올」을 얻을 수 있다. 또한 컴퓨터 기판을 수리했다면 쓰레기통에서 「스타킹」을 얻을 수 있다.

46. 1층 로비에서 나오를 만나든가(나오 공략 참조) 1층의 내려가는 계단에서 유츠키를 만난다(유츠키 공략 참조).

47. 1층 복도에서 유츠키와 레이코를 만난다. 레이코는 나오의 성을 물어본다.

48. 1층 엘리베이터를 타고 2층으로 간다. 엘리베이터에 타면 미스미도 따라온다. B1층에서 엘리베이터를 탔다면 2층에서 미스미를 만난다.

EVENT

49. 생물 연구실에서 「십자 드라이버」를 얻는다. 드라이버를 먼저 얻은 후에 시체를 조사 할 것. 드라이버는 안쪽 책장의 서랍에 있다. 시체를 조사하면 이벤트 발생.



▲ 뭐야 이, 이건?

…!! …사, 사람? 어떻게하지…? 어느새 식은땀이 흐르고 있었다. 전혀 의식하지 못했다. 저곳에 가보지 않으면… 확실히 보지 않으면…

주인공 : …!!

…여자? …피? 안쪽에 또 한 사람… 이곳의 연구원들인가?

?? : …어째서…슬픈…기…억…

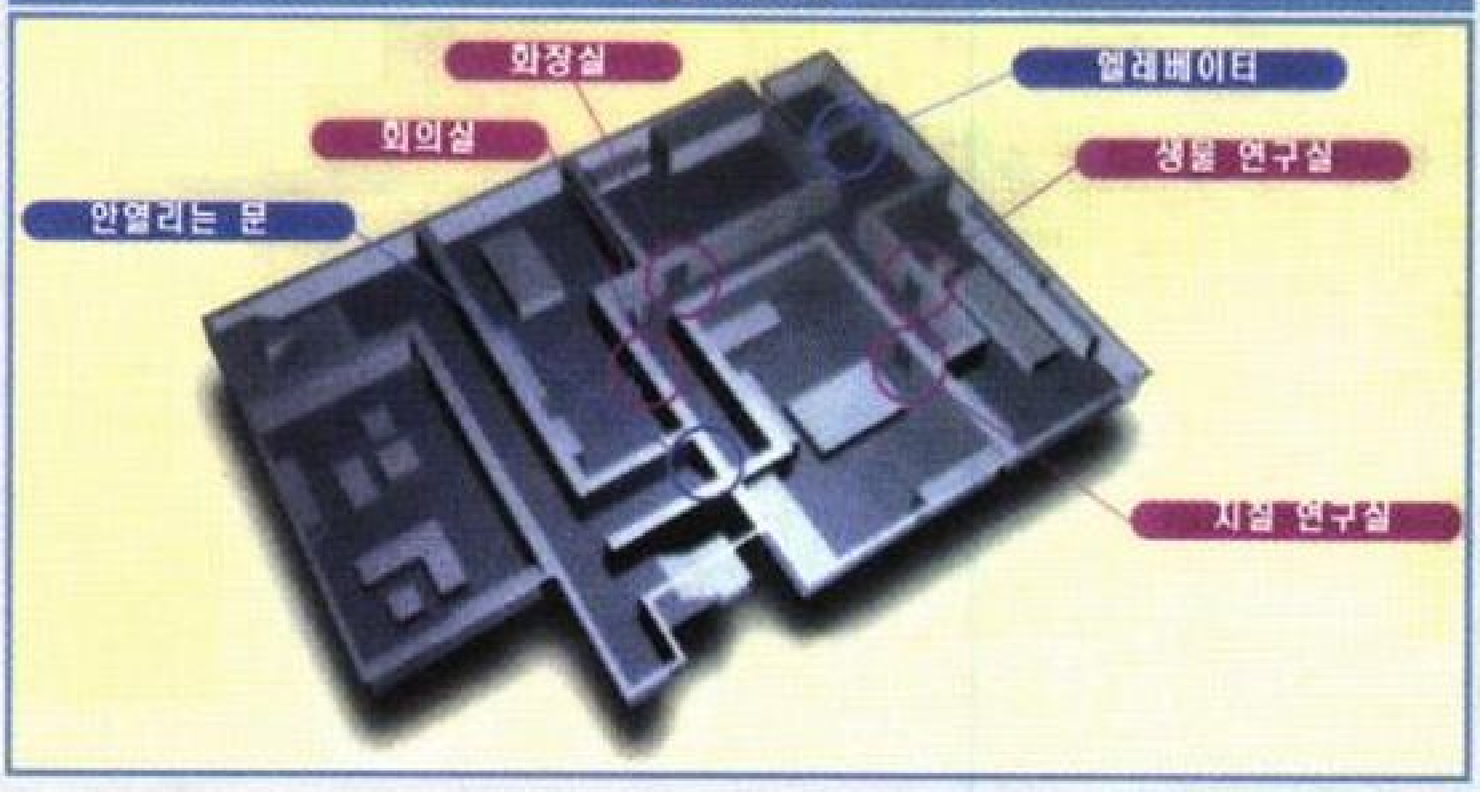
…!!

주인공 : 정신차려요!!

나는 필사적으로 외쳤지만 이 이상의 말을 그녀에게 전할 수가 없었다. 축 늘어진 그녀의 손을 잡아보았다. ……. 틀렸나? 그녀의 맥박은 완전히 멎었다. 설마 안 쪽의 사람도…

?? : ……

2층 지도 1-2



주인공 : 아… 정신차려요!!

나는 황급히 안 쪽의 남자의 맥을 짚어보았다. 특별히 문제는 없다. 기절했을 뿐. 다행이다….

미스미 : 괘, 괜찮습니까?

주인공 : 미스미 씨… 사람… 사람이… 있어요.

미스미 : 에에?

미스미는 황급히 내 옆으로 달려왔다.

주인공 : 미스미 씨…

미스미 : 앗!! 칸다씨 살아 계셨습니까?

주인공 : 예?! …누구 말인가요?

미스미 : …남자 분입니다…

주인공 : 괜찮아요. 아마도 정신을 잃었을 뿐. 여자 쪽은 유감이지만….

미스미 : 그런가요… 칸다 씨를 어딘가 다른 방으로 옮기지 않으면…

주인공 : 그렇군요.

미스미 : 소장실이라면 소파가 있어요.

주인공 : 가지요.

나는 칸다라는 연구원을 들쳐업고 어째서인지 여자 연구원 쪽으로 눈을 돌렸다. … 방금 전의 말… 무슨 의미였을까…?

50. 소장실에서 나와 경비원실로 간다. 경비원실의 전자 박스를 「십자 드라이버」로 연다. 열고 나면 「나사」와 「q의 열쇠」를 얻게 된다.

51. 숙면실의 사다리를 「나사」로 고친다. 그리고 난 후 사다리를 타고 2층 지질 연구실로 올라간다.

52. 지질 연구실에 올라오면 방이 엉망진창인 걸 볼 수 있다. 왼쪽의 녹아내린 부분을 만지면 선택문이 나오지만 별로 신경쓸 것은 없다. 올라온 구멍을 두 번 조사하면 나오가 올라오고 방 한 구석에 있던 소녀 치히로가 발견된다. 치히로는 「오지마」라는 한 마디를 남기고 도망친다.



▲ 미아라는 것은 이 아이?

53. 2층 생물 연구실 앞에서 레이코를 만난다. 그녀를 만나고 웬 고양이를 보게 된다.

54. 2층 회의실 책장에서 음률 코드를 본다.

55. 엘리베이터를 타고 내려갈려고 하면 나오가 먼저 내려간다. 뒷 따라 내려가 응접실에서 호조와 치히로가 상봉하는 장면을 본다. 치히로는 아무래도 좀 이상한 아이 같다.

56. 2층 지질 연구실에서 레이코를 만난다. 레이코 이전에 나오의 성을 물은 것을 기억해내고 그녀와 이야기한다.

주인공 : 나오가 낙담하고 있는 원인을 알고 계신가요?

레이코 : 너하고는 관계없는 일이야.

주인공 : 관계없는 일이 아니에요. 나오 녀석 축 늘어져서는….

레이코 : 후후… 그러면 이런 곳에 있지 말고 그녀를 위로해 줘.

주인공 : …?

레이코 : 그 아이는 지금 갈등하고 있어. 잘 대해 주는 게 좋아.

주인공 : 갈등? 아! 레이코 씨.

나오가 갈등? …무슨 의미지?

57. 응접실에서 호조와 레이코를 만난다.

레이코 : 호조 씨. 당신이 가르쳐준 대로예요. 연구실에 그 캡슐이…

호조 : 역시 그런가… 또 그 비극을 반복할 셈인가…?

…무슨 이야기지…

레이코 : 누구지!? 또 넌가?

도저히 움직일 수가 없었다. 차례로 드러나는 불안요소에 나 자신도 이제 한계였다. 나는 여동생을… 키하루를 찾고 있다.

주인공 : 엿들은 것 같아서 죄송하다고 생각합니다. 가르쳐 주십시오. 이 연구시설에 관해 당신들이 알고 있는 것을… 다 말해 달라는게 아닙니다 적어도… 여동생의 일로 뭔가 마음에 집히는 점이 있다면… 뭐든지 좋습니다. 부탁 드립니다….

레이코 : ……

주인공 : 부탁드립니다.

호조 : …들어오지요.

호조 씨…

레이코 : 하지만…

호조 씨 : 상관없습니다. 들어오세요.

주인공 : 감사합니다.

호조씨는 약간 고개를 숙인 모습으로 나와 시선을 마주치려고 하지 않았다. 이 사람은 대체 무엇을 알고 있는 것일까?

주인공 : 솔직하게 말하겠습니다…. 지금 이 연구시설 안에서 일어나고 있는 일을 대충이라도 어떤 건지 당신들은 알고 있을 겁니다. 만일 그렇다면 여동생이 이곳에 불려온 진짜 이유도 알고 계시지 않나요?

수 초간의 침묵 끝에 호조 씨가 천천히 이야기를 시작했다.

호조 : 결론부터 말하자면 모른다는 게 되겠지요.

주인공 : ……

호조 : 하지만 이 연구소 녀석들이 하려고 하는 일이 그 계획이라면…

주인공 : …그 계획?

호조 : 당신의 여동생은 실험체로 사용될 가능성이 있어요…

주인공 : 실험체…?

호조 : 그렇습니다… 당신 여동생에게 어떤 가능성이 감추어져 있는지 알 수 없지만 녀석들은 그것에 눈독들이고 있는 거지요.

주인공 : 그러면… 동생은 무언가의 실험에…

호조 : ……

주인공 : 설마 벌써…

호조 : …아니 2층에 있었던 건 연구원 2명과 치히로 뿐이었다고 타카노군에게 보고를 받았지요. 아마도 아직 어딘가에는….

주인공 : 어딘가에…

호조 : 다만, 마음놓지는 말아요. 키하루에게서 위험이 사라지는 건 아니니까. 이 일만은 명심해 두지 않으면 안됩니다.

주인공 : …알겠습니다.

호조 : 괜찮겠나요? 이일은 당신과 우리들만의 비밀입니다.

주인공 : …알겠습니다.

실험체라니 어떻게 된 일일까? 그런 제멋대로 만든 계획때문에 키하루의 기분을… 키하루의 어머니가 살아있다니 어떻게 그런 잔혹한 거짓말을…

「…아니 2층에 있었던 건 연구원 2명과 치히로 뿐이었다고 타카노군에게 보고를 받았지요. 아마도 아직 어딘가에는…」

아니 2층에 있었던 사람은 한 사람 더 있다. 카가미 부소장. 그는 키하루와 접촉하고 있었던 걸까?

58. 숙면실에서 카가미 히로시의 시체를 본다.

59. 다시 응접실로 가서 호조에게서 이야기를 듣는다.

주인공 : 호조 씨 그 계획은 대체 어떤 계획입니까? 카가미 부소장의 시체가 발견 된 것도 연구실이 엉망진창이 된 것도 설마…

호조 : ……

주인공 : 만일 그렇다면 키하루가 무사하다는 보장따위 어디에도 없지 않습니까!!

레이코 : …얘기해 주시지 않겠습니까?

주인공 : 레이코 씨…

호조 : 「CODE : alchemy」

주인공 : …?

호조 : 알케미의 의미는 연금술. 그래 11년 전의 나에게 있어서 그것은 정말로 연금술이었지.

주인공 : …호조 씨에게 있어서?

호조 : 인간의 뇌의 대부분은 일평생 잠들어 있어서 결코 사용되어지지 않지요. 안타깝게도 그 미사용 부분에 여러 가지 정보가 잠들어 있지… 실제로 사람이 그 부분을 자유의지로 사용할 수 있

게 된다면… 앞으로 수 백 수 천년이 걸릴지 모르지요. 나는 그것을 참을 수 없었어.
레이코 : ……
호조 : 그 빛나는 순간을 미래를 내 눈으로 볼 수 없다면…. 스스로 미래를 창조하면 된다…. 그렇게 생각한 겁니다.
주인공 : 창조한다?
호조 : 그렇습니다. 뇌내에 존재하는 여러 가지 정보를 유용하게 이용하는 강화 프로그램 을 만들어내는 것…. 그리고 그 프로그램에 의해 인류를 창조해 내는 것…. 그것이 바로 「CODE : alchemy」
주인공 : 그러면 이 연구소 사람들이 반복하고자 하는 것은… 그 계획이라는 건… 원래는 호조 씨가….
레이코 : …무슨 짓을…
호조 : 자신 이외를 속인이라 여기고 신을 두려워하지 않았던 그 시절. 나는 이렇게 생각하고 있었습니다…. 인간은 상당히 우수한 생물임에도 불구하고 그 대부분을 신에게 빼앗겼다고…. 본래의 모습대로 돌아가는 것이 나의 사명이라고….
레이코 : ……
호조 : 어디까지 넘을 수 있을 것인가… 나 자신도 알 수 없었지요…. 지푸라기라도 잡는 심정으로 있었는지도 모릅니다.
주인공 : …그런…
호조 : 하지만 그 연구가 완성되진 않았어….
레이코 : 어째서입니까?
호조 : 공포….
레이코 : 공포?
호조 : 한 실험체와의 만남이 나를 떨게 만들었지요…
주인공 : ……
호조 : 어느 날 운반되어온 실험체는 특히 병마에 시달리고 있었지…. 당시 나에게 있어서 그것은 신선도가 떨어지는 재료의 하나에 지나지 않았어….
주인공 : …너무해!
호조 : 필요 없다고 판단된 나는 그 실험을 중단했지.
레이코 : ……
「…살아있어도 됩니까?」
호조 :실험체는 나에게 그렇게 말했었죠.
레이코 : …그 말에 공포를?
호조 : …이상…하지요?
주인공 : 호조 씨….
호조 : 이 이야기를 떠올릴 때면 발작이 일어나지. 모두가 나를 부르고 있는지도 모르지요….
주인공 : 가르쳐 주십시오. 호조 씨가 중지 시켰을 그 연구가 왜 이 해양개발진흥업에서?
호조 : …….
주인공 : 호조 씨…
호조 : 조금 쉬게 해줘요.

60. 2층 소장실에서 칸다와 미스미를 만난다. 이때 호조가 들어와 칸다와 이야기한다.

호조 : 좀 묻고 싶은 게 있군.
호조 씨는 카가미라는 사람이 하고 있었던 실험이 무엇인지를 알고 있었던 걸까?
호조 : 왜지?
칸다 : …예?
호조 : 왜 치히로를 유괴한 거지?
칸다 : 그런! 유괴라니! 그건 카가미 씨가 제멋대로…
호조 : 과연…
주인공 : 치히로를 … 유괴? 그러면 호조 씨가 이 연구시설에 온 진짜 이유는….
칸다 : 저도 자세한 사항은….
호조 : 모를 거라고 생각했나!
주인공 : 호조 씨!
칸다 : 너무 무리하지 않으시는 편이.
미스미 : …괜찮습니까?
호조 : 괜찮습니다… 너무 흥분했군… 허억허억…
칸다 : 어쨌든 저는 정말로 아무 것도 모릅니다.
호조 : …이 이상… 그 아이를 휘말리게 하지… 말게.
주인공 : 그래… 칸다씨 키하루를, 오가와 키하루를 아십니까?
칸다 : …오가와…키하루?
주인공 : 여동생입니다… 여동생도 카가미 씨에게 불려진 게 아닙니까?
칸다 : …아뇨, 적어도 저는… 혹시 소장의 연구 쪽일지도 모릅니다.
주인공 : 무슨 뜻입니까?
칸다 : 이곳 지하에는 소장 전용의 시설로 되어있습니다.
주인공 : 전용의?
칸다 : 예. 이전에는 안 그랬습니다만 지금은 실질적으로 출입금지이니까.
주인공 : 출입금지….
칸다 : 소장은 이 곳 연구의 대부분을 저희 팀에게 맡기고… 스스로는 지하에서 다른 테마를 연구하고 계십니다.
호조 : 다른 테마라고!? 그건 대체 뭐지!?
칸다 : 자세한 것은 모릅니다. 저는 소장을 매우 존경하고 있습니다만 이 연구는 도리를 벗어나는 것이라고 카가미 씨에게서 들은 적이 있습니다. 가능한 제지시키고 싶다고…
주인공 : 도리에… 어긋난다….
호조 : 너희들이라면 그럴지도 몰라.
칸다 : …그래. 당신들이라면 소장을 제지할 수 있을지도 모릅니다. 키하루의 남매인 당신과 소장의 딸인 나오라면!
주인공 : …!?
칸다 : 왜 그러지요?
주인공 : 소장의 이름이…
칸다 : 미즈타니 쿄조오입니다.
주인공 : 미즈타니… 그러면 나오의…
칸다 : 모르…셨습니까?
주인공 : 그런…
호조 : 미즈타니 이 이상 뭘 하려는 거지?

61. 소장실 복도에서 칸다와 미스미와 만난다. 칸다는 B1층 셔터를 보러 간다고 한다. 여기서 「칸다에게 맡긴다(神田にまかせる)」를 선택하자.

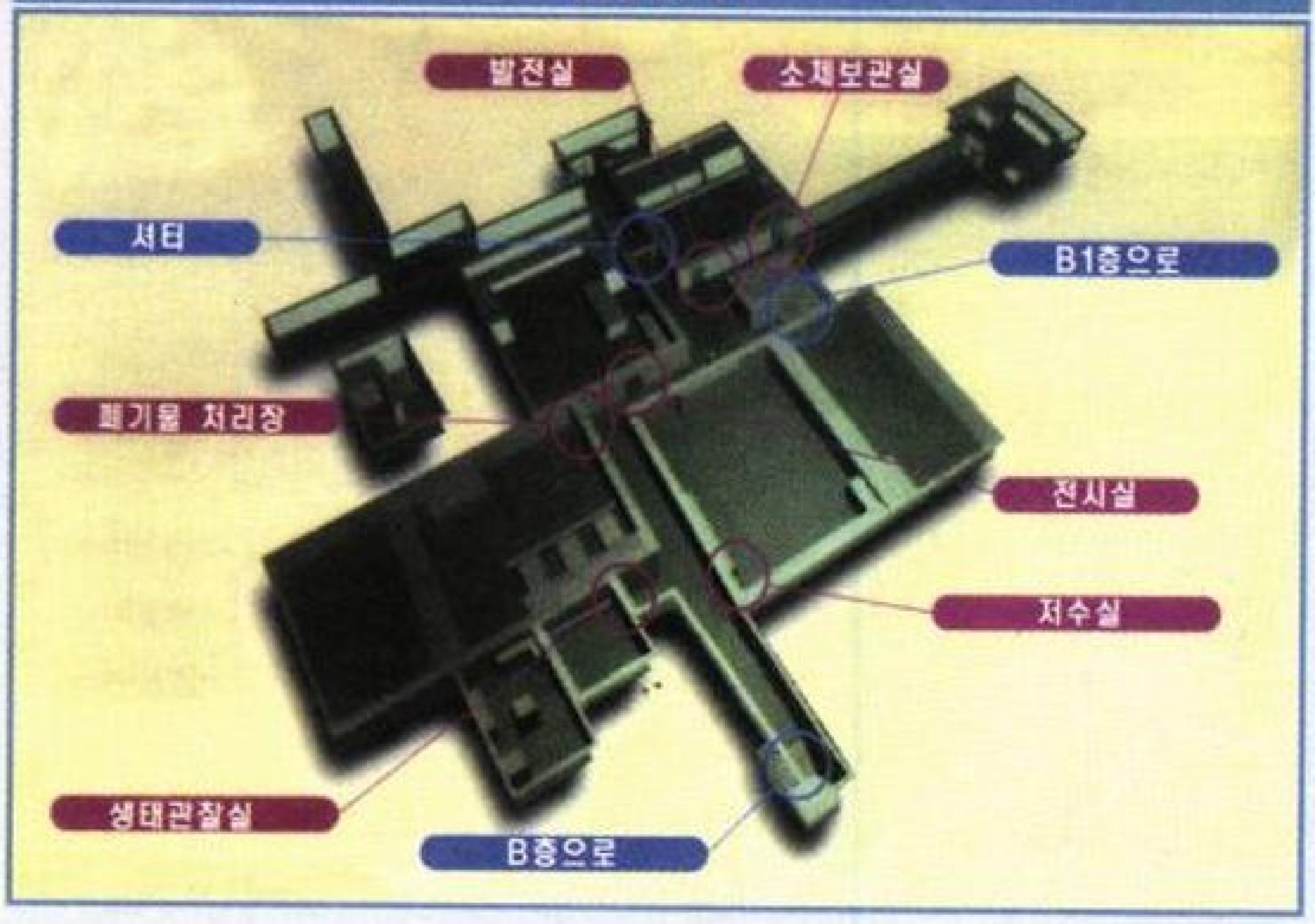
62. 응접실 앞에서 나오와 만난다.

63. 숙면실에서 치히로를 만난다. 카가미 히로시의 시체에서 「시체의 열쇠」를 얻는다.

64. B1층의 셔터를 연다. 열고 나면 나오가 나오고 이벤트가 발생한다. 나오는 처음부터 키하루가 이곳으로 불려온 것을 알고 있었다. 아버지인 소장과 키하루 사이에서 갈등한 것이다.

0시 15분

B2층 지도 1-1



65. B2층 발전실에서 「와이어」, 「기름」, 「커터」를 얻는다. 「기름」은 「목욕 타올」로 먼저 닦아주어야 한 통을 다 얻을 수 있다. 그렇지 않으면 반 통 밖에는 얻을 수 없다.

66. 폐기물처리장에서 「고무 호스」를 얻는다.

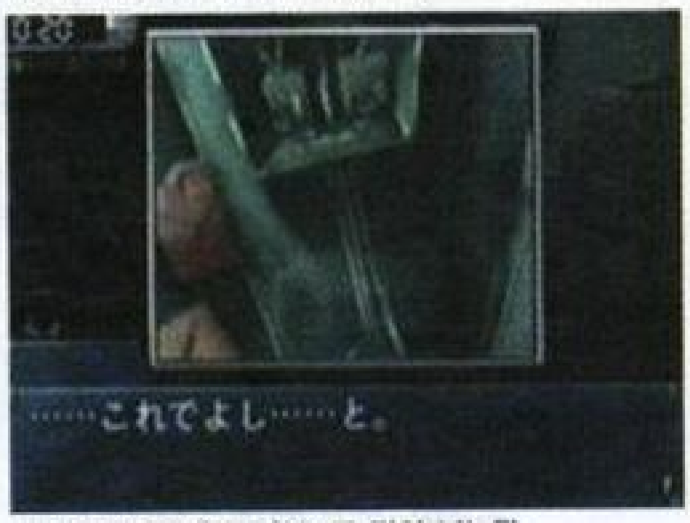
67. 생태 관찰실로 간다. 이곳에서 이상한 느낌을 받는다. 그것에서 「키하루를 도와줘」라는 소리를 듣게 된다.

지하 3층 지도 1-1



68. B3층 저수실 안 쪽 문에서 전지를 얻는다.

69. 주차장에서 유츠키를 만난다. 처음 들어올 때 합선시킨 배전함을 「고무호스」로 수리한다. 유츠키의 생사 이벤트.



▲ 이 부분에 「고무호스」를 끼워 넣는다

70. 유츠키의 생사 이벤트를 성공시키면 유츠키는 주차장을 나간다. 자석으로 손잡이를 만든 락커에서 리모콘을 얻는다. B3층 저수실에서 얻은 전지를 넣게 된다.

71. 2층 소장실에서 나오와 미스미를 만난다. 소장실의 금고를 발광부분에 리모콘을 사용해 연다. 안의 암호는 소장실의 벽에 걸린 태양계 혹성들의 그림이 힌트다.

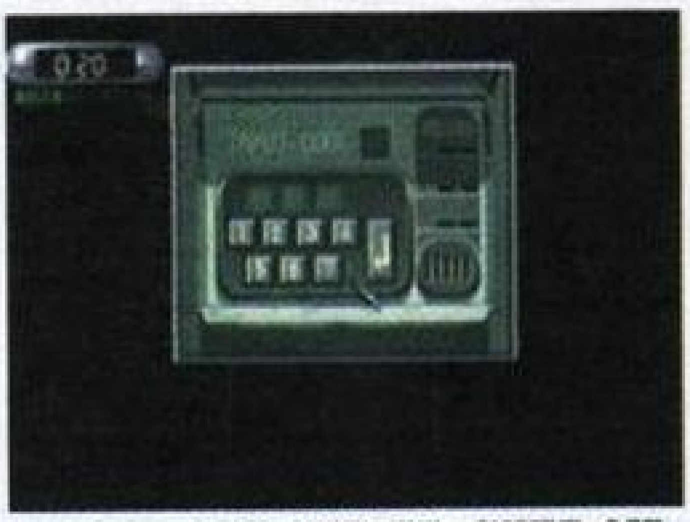


▲ 숫자는 위성의 수



▲ 차례대로 지구, 화성, 목성, 토성을 누르면 된다

72. 금고에서 얻은 열쇠로 B2층 생태 관찰실로 간다. 열쇠로 락을 열면 음악 퍼즐이 나온다. 층 회의실에서 본 음률책이 힌트다.



▲ 7음계를 숫자화 시키면 된다. 차례대로 257, 146, 135 이다

73. 퍼즐을 풀고 들어간다. 문이 잠겨 있고 패널을 조사하면 독가스가 나오기 시작한다. 제한 시간 5분. 주인공 생사 이벤트. 패널에는 특이한 암호가 있다. 답부터 말하면 「←, ↓, +, →, +, ↑, +」. 다른 순서로 해도 상관없지만 필자가 주로 쓰는 방법이다. 여기서 주의할 점은 문부터 조사하고 패널을 조사하느냐 패널을 먼저 조사하느냐에 따라 이후의 CG가 달라진다는 점.

74. 키하루 발견! 나오가 나타나 사과를 한다.

키하루 : 오빠…? 어떻게…?

주인공 : 키하루… 마중 왔어.

키하루 : 나…

주인공 : 알고있어… 아니 적어도 오늘까지는 그런 셈이지… 그렇게 말 할 수 있다고 생각했어… 나 키하루가 얼마만큼 어머니와의 추억을 소중하게 간직해 왔는지 확실히 이해하지 못했어. …미안

키하루 : 그런… 오빠는 전혀 나쁘지 않아…

주인공 : … 네가 소중히 간직했던 어머니의 일로 이 이상 상처받게 하고 싶지 않아.

키하루 : 하지만… 난…

주인공 : 키하루… 넌 이 연구시설에 이용된 거야. 네 어머니도 분명히 이곳에 없어…

키하루 : …어째서?

주인공 : …그건…

나오 : 기다려.

주인공 : 나오.

키하루 : 나오…

나오 : 내가 이야기할게…

키하루 : 나오…

나오 : 이곳의 소장은 내 아버지야.

키하루 : …나오의 아버지?

나오 : 난… 아버지가 키하루를 연구의 일환으로 필요로 하고 있다는 걸 알고 있었어… 그런데… 난…

키하루 : 나오…

나오 : 나도 아버지도 키하루의 기분을 짓밟은 게 되었어…

키하루 : …

나오 : 그런데… 난 친구로서…

키하루 : 나 알고 있으니까

나오 : …에?

키하루 : 나오도 나도 같다는 걸 알고 있으니까.

나오 : 키하루…

키하루 : 아니 나보다 훨씬 괴로웠을 거야. 아버지가 눈앞에 있는데 다가갈 수 없으니… 만일 내가 나오였다면 항상 그렇게 밝을 수 없을 거야.

나오 : 키하루…

키하루 : 어머니의 일은 솔직히 안됐지만 그래도 아무렇지 않은 척해도 소용없어.

주인공 : 키하루…

키하루 : 나오는 항상 사람들을 응원해주니까 이번에는 내가 응원해줄게 응?

나오 : 하지만…

키하루 : 게다가 나한텐 성격은 나쁘지만 오빠도 있고!

주인공 : 성격이 나쁘다니, 훌륭한 오빠를 둔 거라고!

나오 : 키하루…

키하루: 응?

나오 : 어째서 내가 더 소란일 걸까?

키하루 : 왜 그럴까? 후후후

나오 : 고마워…



▲ 괜찮아… 나중에 밥이나 사…라고 말하는 건 아닌 듯 한데…

75. 키하루를 모두에게 소개시켜 주러 다녀야 한다. B3층 저수실 앞에서는 미스미와 만날 수 있고, 생태 관찰실에서는 치히로, 폐기물처리장에서는 레이코, 전시실에서는 칸다와 호조를 만날 수 있다. 단, 치히로의 경우는 레이코를 만난 이후에 만날 수 있다.

76. B1층 복도에서 나오와 만난다. 나오는 새로운 벽이 생겼음을 알려준다. 모두에게 이 사실이 알려지고 일부를 제외하고는 벽 앞으로 모인다.



▲ 아버지를 보고 있다고 말하는 치히로. 설마 물고 기를 말한 건가?



▲ 갇혔어!

1시 24분

77. 격리벽 앞에서 치히로를 만난다.

78. 전시실 앞에서 나오를 만난다.

DANGER

79. B1층 수리중인 방에서 키하루의 생사 이벤트! 일단 방 구석에 있는 윈치를 살펴보자. 살피는 도중에 「가늘고 긴 봉」을 입수할 것이다. 윈치 확대 화면에서 아래 사진과 같은 곳에 「스타킹」과 「와이어」를 사용한다. 와이어를 철골에 묶었으면 스윗치를 넣는다. 그러면 키하루의 생사 이벤트는 통과!



▲ 이곳에 「스타킹」과 「와이어」를

80. B2층으로 내려가는 도중에 레이코와 만난다. 레이코는 칸다를 찾고 있다.



▲ 잘 봐야만 알 수 있다. 이 부근이다

81. B2층 저수실의 바닥을 「가늘고 긴 봉」으로 연다. 그 안의 「벤치」를 얻는다.

82. 발전실의 배전함을 「벤치」로 열고 끊어진 전선을 폐기물 처리장의 「전깃줄」이나 「지혈 테이프」로 수리한다. 이 때 어떤 것을 쓰느냐에 따라서 나오의 CG와 노멀 포인트가 달라진다.



▲ 「지혈 테이프」를 썼을 때의 CG

83. 전선을 수리하면 B2층의 닫혀져 있던 셔터가 열리고 다음 지역으로 갈 수 있다.

84. 의무실로 가서 가방을 「커터」로 열고 「샤프 펜슬」을 얻는다.

85. 물품실로 가서 선반 위의 빨간 상자를 「샤프 펜슬」로 열고 「a열쇠」를 얻는다.

86. 냉동고로 가서 열쇠고리에 있는 「b열쇠」를 얻는다. 「b열쇠」는 「커터」를 이용해야 얻을 수 있다.



▲ 하나, 둘, 셋!

87. B3층의 제 2제어실로 내려간다.

88. 제 2제어실 앞에서 미스미와 만난다.

89. 제 2제어실에 「a열쇠」와 「b열쇠」를 사용한다. 그러면 키하루와 치히로가 나타나 도와준다. 문이 열리면 미스미가 나타나 제어실의 컴퓨터를 조작하러 들어간다.

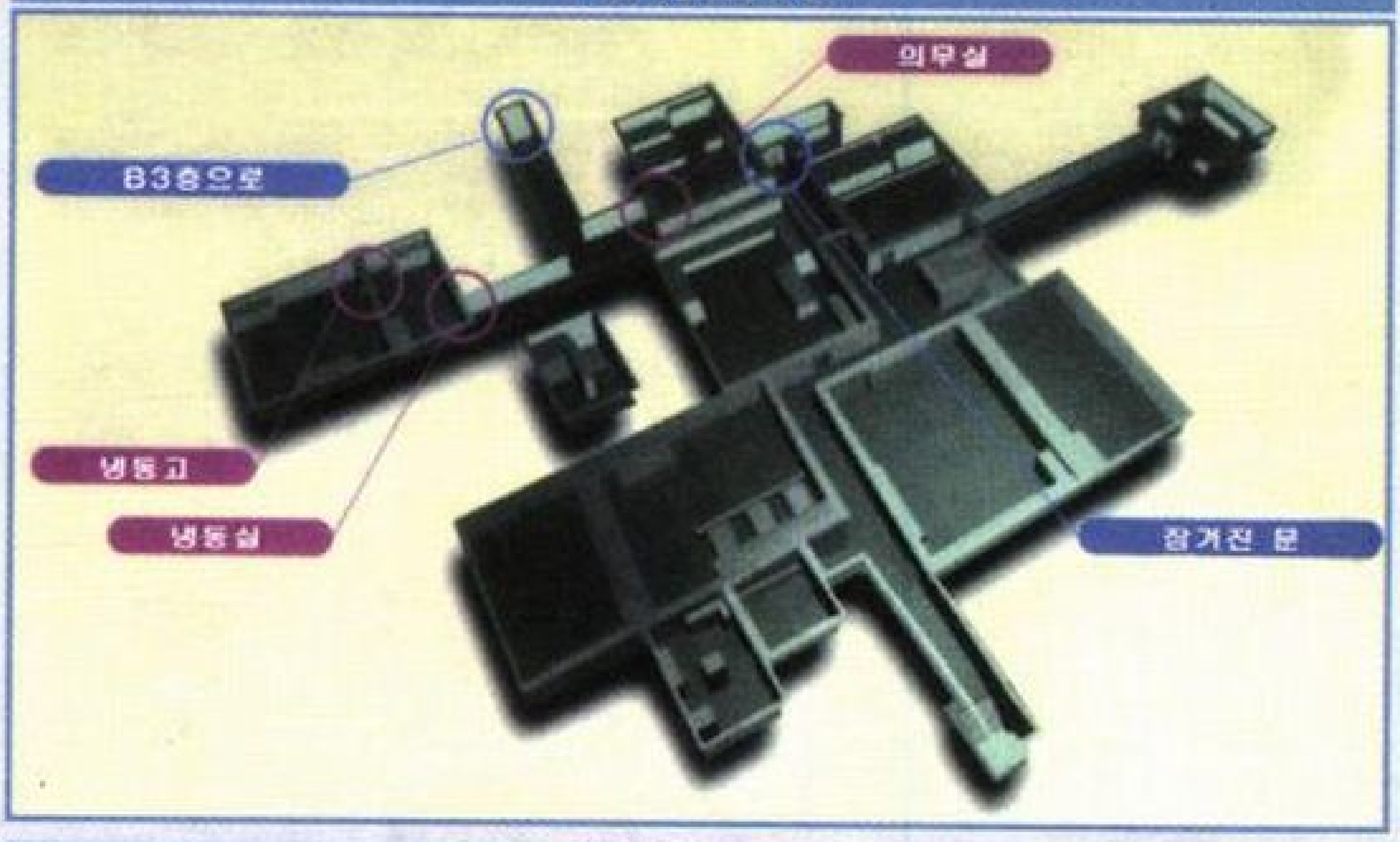
90. B2층 의무실 근처 복도에서 나오와 만난다.

91. 전시실 앞에서 유츠키와 만난다.

92. B2층 저수실 앞에서 레이코와 칸다가 싸우는 소리를 듣는다.

레이코 : 뭔가 알고있지요?
칸다 : 모릅니다.
레이코: 정말로?
칸다 : 솔직히 말해서 최근 소장의 사고방식은 이

지하 2층 지도 1-2



지하 2층 지도 1-2



해하기 어려운 부분이 있습니다. 대체 소장은 어쩌려는 건지…

레이코 : …

칸다 : 그런데 도리를 벗어나는 연구… 그것이 뭔지 사실은 당신도 흥미있는 거 아닌가요?

레이코 : …

칸다 : 하지만 지금 소장에게 접근하는 건 위험하다고 생각해요. 그는 변해버렸어요. 마치 다른 사람처럼… 뭐 초조하다면 그 사이에…

레이코: 됐어요. 내가 직접 확인할테니까.



▲ 뭔가 문제라도 누님? 말씀만 하십시오!

93. B3층에서 칸다와 만난다.

94. 약품실에서 호조와 만나 이야기한다.

호조 : 키하루는 이곳에 뭐라고 말해서 불려진 건가요?

주인공 : 어머니가 살아있다고 해서…

호조 : 어머니?

주인공 : 예. 11년 전에 사고로 돌아가셨습니다.

호조 : 11년 전?

주인공 : 예. 연구소의 폭발 사고라고 들었습니다만…

호조 : 무슨…!?…

주인공 : …?

호조 : 그 사람의 이름은?

주인공 : 오기와 하루에입니다만…

호조 : 설마 그런…

주인공 : 왜 그러시지요?

호조 : 어디까지나 나의 추측이지만 키하루의 어머니 하루에는 정말로 살아있을지도 모릅니다.

주인공 : 예?

키하루의 어머니가 살아있다고? 도대체 무슨 소리지?

95. 약품실 앞에서 키하루와 치히로를 만난다.

DANGER

96. B3층 저수실에서 레이코의 생사 이벤트 발생! 제한 시간 3분! 저수실의 문을 확인하면 이벤트가 시작된다. 일단은 문 옆의 밸브를 「신문 그림」으로 잠근 후 그 옆의 제어판에 기름을 넣는다. 그러면 생사 이벤트 성공!



▲ 이 시리즈도 다 모으려면 일부러 한 번은 죽여야 한다는…



▲ 오오! 지퍼를 다 안 채운 것은 채울 수 없기 때문이라고 생각된다



▲ 누님…

97. 전시실에서 나오와 만난다.

98. 의무실에서 호조, 유츠키와 만난다. 호조의 건강 상태가 나빠진다.

99. 약품실에서 나오와 만난 후 밖으로 나오면 드디어 소장 미즈타니 료조오와 만나게 된다.



▲ 드디어 보스 등장인가?

미즈타니 : 거기서 뭘하고 있지?

주인공 : …!?

나오 : 아…아버…지…

대체 언제부터 그곳에 있었는지 기척도 느끼지 못했다. 이 알 수 없는 위압감. 그리고 그와는 반대로 너무나 슬픈 눈동자…

「당신의 여동생은 실험체로 사용될 가능성이 있어요」

「이곳의 소장은 내 아버지야」

「자신은 지하에서 다른 테마를 연구하고 계십니다」

이 사람이… 이 사람이 나오의 아버지?

미즈타니 : 어째서 네가 여기에 있지?

나오 : 아버지…저…

미즈타니 : 오지 말라고 했을텐데?

나오 : …전…

주인공 : 나오!!

미즈타니 : 누구지 넌?

주인공 : 나오의 친구입니다. 나오는 당신과 얘기를 나누려고 했어요. 그런데 그런 말투는…

미즈타니 : …

주인공 : 미즈타니 씨!!

100. B2층 의 내려가는 계단 앞에서 미즈타니 소장과 칸다를 만나게 된다.

101. 전시실에서 미스타니 소장과 호조를 만난다.

미즈타니 : 이제와서… 나에게 무슨 용무지?

호조 : 미즈타니 너는 아직도 그 연구를…

미즈타니 : 그 연구?

호조 : 시치미떼지 마라… CODE : alchemy

마즈타니 : 아아… 그거말인가?

호조 : 왜 계속하고 있지?

미즈타니 : 당신이 틀렸고 내가 맞았다…단지 그걸 입증하고싶었을 뿐입니다.

호조 : 뭐?

미즈타니 : 11년 전 당신은 연구를 도중에 끝내고 연구파괴라는 폭권을 휘둘렀다.

호조 : …

미즈타니 : 연구소의 폭발 사고는 당신의 의지에 의한 것이었다.

호조 : 알고 있었나?

미즈타니 : 내 방식대로 그 연구가 완성되는 것은 명백했다. 당신은 그게 두려워서…

호조 : 그건 틀려. 내가 연구를 파괴한 것은 스스로의 의지다.

미즈타니 : 훗… 변명을…

호조 : 그렇게 생각해도 상관없어. 어쨌든 지금 즉시 연구를 그만 둬.

미즈타니 : 역시 당신이 틀리고 내가 맞았어.

호조 : …설마

미즈타니 : 완성했지요. 그 사고 후 바로.

호조 : …바로라고?

미즈타니 : 그때 말했지요? 내 이론을 집어넣으면 연구는 틀림없이 성공한다고.

호조 : …그러면 왜 지금도 연구를 계속하고 있지?

미즈타니 : …? 무슨 의미입니까?

호조 : 아직도 시치미 뗄 셈인가? 네가 아직까지 연구를 계속하고있는 걸 알고 있어.

미즈타니 : …?

호조 : …정말로 모르는 건가? 카가미란 남자에게 치히로를 잡아오라고 지시한 것은 네가 아닌가?

미즈타니 : 카가미가? 누구를 잡았다고?

호조 : 칸다군이 말한 건 사실이었나…?

주인공 : 손녀입니다. 호조 씨의.

미즈타니 : 손녀? 왜 카가미가 호조의 손녀를? 대체 당신에게 손녀라니…

호조 : …

미즈타니 : 설마 그 미완성체를?

주인공 : 미완성체?

미즈타니 : 그런가… 그래서 내가 그 연구를 계속하고 있다고 착각하고…

주인공 : …

미즈타니 : 하하하하하핫! 설마 그걸 기르고있을 줄은… 미련입니까? 아니면 보상입니까?

호조 : …

주인공 : 미즈타니 씨…호조 씨 치히로가 미완성체라는 건 무슨 뜻입니까:?

호조 : …치히로는 놀라운 가능성을 감추고 있었지…

주인공 : …가능성?

호조 : 그 계획을 실현하기 위해서 필요했었어…

주인공 : 설마 치히로에게도… 수술을?

호조 : …

주인공 : 그런…

102. 의무실 근처에서 미즈타니 소장과 호조를 만난다.

주인공 : 아… 미즈타니 씨.

미즈타니 : …

호조 : 기다려…!

주인공 : 호조 씨 괜찮습니까?

호조 : 미즈타니…

주인공 : 가르쳐 주십시오. 미즈타니 씨 당신은 대체 뭘 하려고…

호조 : CODE : alchemy는 뇌내의 여러 가지 정보를 끄집어내서 골수에 그것들을 이용하기 위한 프로그램을 만들어내는 것이 목적이었다.

미즈타니 : …

호조 : 미즈타니… 너는 그 연구에서 새로운 가능성을 끄집어낸 것인가?

미즈타니 : …

주인공 : 새로운… 가능성?

호조 : DNA추출에 의해 개체를 만들어내는 일은 지금도 조작하는 일이다. 하지만 그



방법으로 만들어내는 것은 클론 밖에 없다.

호조 : 하지만 CODE : alchemy를 응용하면 그 자체를 만들어 내는 일이… 아니 「소생」시키는 일이 가능하다

소생…? CODE : alchemy란 뇌내의 여러 가지 정보를 골수에 이용하기 위한 강화 프로그램이라고… 게다가 키하루의 어머니는… CODE : alchemy가 뇌에 새로운 데이터를 끼워넣는 연구라면 죽은 사람에게는… 설마…역으로 뇌내의 데이터를 다운로드할 수 있다면 개체를 형성하는 모든 정보를 끄집어낸다면…

주인공 : 설마…하루에 씨의 모든 것을 형성하는 정보를 미즈타니 씨는 보관하고 있다…?

호조 : 그렇습니다…

주인공 : 사고로 죽기 전에…?

미즈타니 : ……

주인공 : 설마 키하루를 그릇으로 쓰기 위해 이곳으로…?

호조 : 미즈타니… 너는 아직도 하루에를 사랑하고있는 건가?

미즈타니 : 하루에를 그런 꼴로 만든 당신에게 대답할 필요는 없어

호조 : 미안하게 생각한다…

미즈타니 : …난 당신에게 절대지지 않아. CODE : alchemy를 완성시킴으로서 하루에도 반드시…

호조 : 반복할 셈인가? 나와 같은 과오를…?

미즈타니 : …

호조 : 서두르지 마라…

주인공 : 미즈타니 씨!!

호조 : 구해줘… 저 남자를…

주인공 : 알았으니까 호조 씨는 좀 쉬세요.

호조 : ……

미즈타니 씨는 아직 실험을 포기할 리가 없어…설령 대상이 키하루가 원하는 것이라 해도 하루에 씨와 재회할 수 있는 그 때까지 계속… 멈출 수 있을까… 내가…

103. 의무실 근처에서 나오를 만난다. 나오는 아버지의 연구를 파괴할 수 있게 도와달라고 한다. 연구실은 지하 4층에 위치한다고 한다.

104. 제 2제어실 앞에서 미스미를 만난다. 미스미는 나오가 자신에게 지하 4층을 사용할 수 있게 소장에게서 부탁을 받았다며 미스미에게 지하 4층으로 갈 수 있게 해 달라고 한 모양이다.

105. 발전실 부근에서 미즈타니 소장과 호조를 만난다.

주인공 : 미즈타니 씨…

미즈타니 : …?

「아버지의 연구를 전부파괴할 거야」

이 사람은 아직 사람을 아직 사람을 받아들일 수 있다…확실히… 늦지 않았어. 나오 아직 서두르지 마. 흥분했던 감정이 이상하게 가라앉아 간다. 정신이 들자 나는 미즈타니 씨를 향해서 이야기를 시작하고 있었다.

주인공 : 미즈타니 씨… 당신은 아까 연구를 파괴한 호조 씨의 의사를 변명이라고 말했습니다.

미즈타니 : 아아…

주인공 : 당신은 많은 것을 희생시키면서까지 행한 예전의 실험이 잘못됐다고 생각하지 않는 겁니까?

미즈타니 : 틀렸다고? 인류의 역사를 돌이켜 봐라. 새로운 시대를 열기 위해서는 다소의 희생 따위 어쩔 수 없는 거다.

「오지마」

주인공 : 희생이 된 사람들에게 대체 무엇이 남을지 생각한 적이 있습니까?

미즈타니 : …어째서?

주인공 : 그럴 필요는 없다…는 것?

미즈타니 : 할 수 없지. 세속인이 새로운 시대를 열 수는 없다.

주인공 : 당신이 의지의 씨앗이란 겁니까?

미즈타니 : …

주인공 : 자신의 의지를 위해서 무언가를 희생시킬 수 있는 당신이… 호조씨를 부정할 수 있을 리가 없지 않습니까?

미즈타니 : …

호조 : 미즈타니…

주인공 : 호조 씨…

호조 : 인간을 만들어내는 것은 욕망이 구현화된 것에 지나지 않아… 그것을 잊어버린 우리들은 이미 세속인조차 될 수 없을 지도 모르지.

미즈타니 : …

주인공 : 미즈타니 씨… 당신은 다시 한 번 많은 것을 희생하려고 하고 있어요…

미즈타니 : 뭘 말하고 싶은 거지?

주인공 : 키하루는… 계속어머니에 대한 추억을 소중히 여기고 있었어요… 그건 그 녀석하고 가장 가까웠던 나조차도 상상할 수 없을 정도로 소중한 추억이었어요…

미즈타니 : …

주인공 : 당신은 연구를 진행시키고 하루에 씨와 재회합니다… 그러나 동시에 오가와 키하루라는 사람을 이 세상에서 사라지게 만드는 겁니다…

미즈타니 : …

주인공 : 사실은 이미 알고있는 거 아닙니까?

「CODE : alchemy」를 완성시킴으로서 하루에도 반드시…」

주인공 : 누구 한 사람…

「나는 당신에게 절대지지 않아」

주인공 : 설사 당신 자신조차도… 사실은 무언가 희생시켜 얻을 수 있는 것 따위 결코 원하지 않는다는 걸… 당신은 이미 알고 있는 것 아닙니까?

미즈타니 : 이제 됐다…

주인공 : 연구를… 그만두십시오.

미즈타니 : ……

호조 : 미즈타니…

주인공 : 미즈타니 씨!!

호조 : 확실히 그에게도 당신의 생각이 전달될 겁니다.

주인공 : 그럴까요…?

호조 : 괜찮아요. 나는 이제 좀 쉬겠습니다.

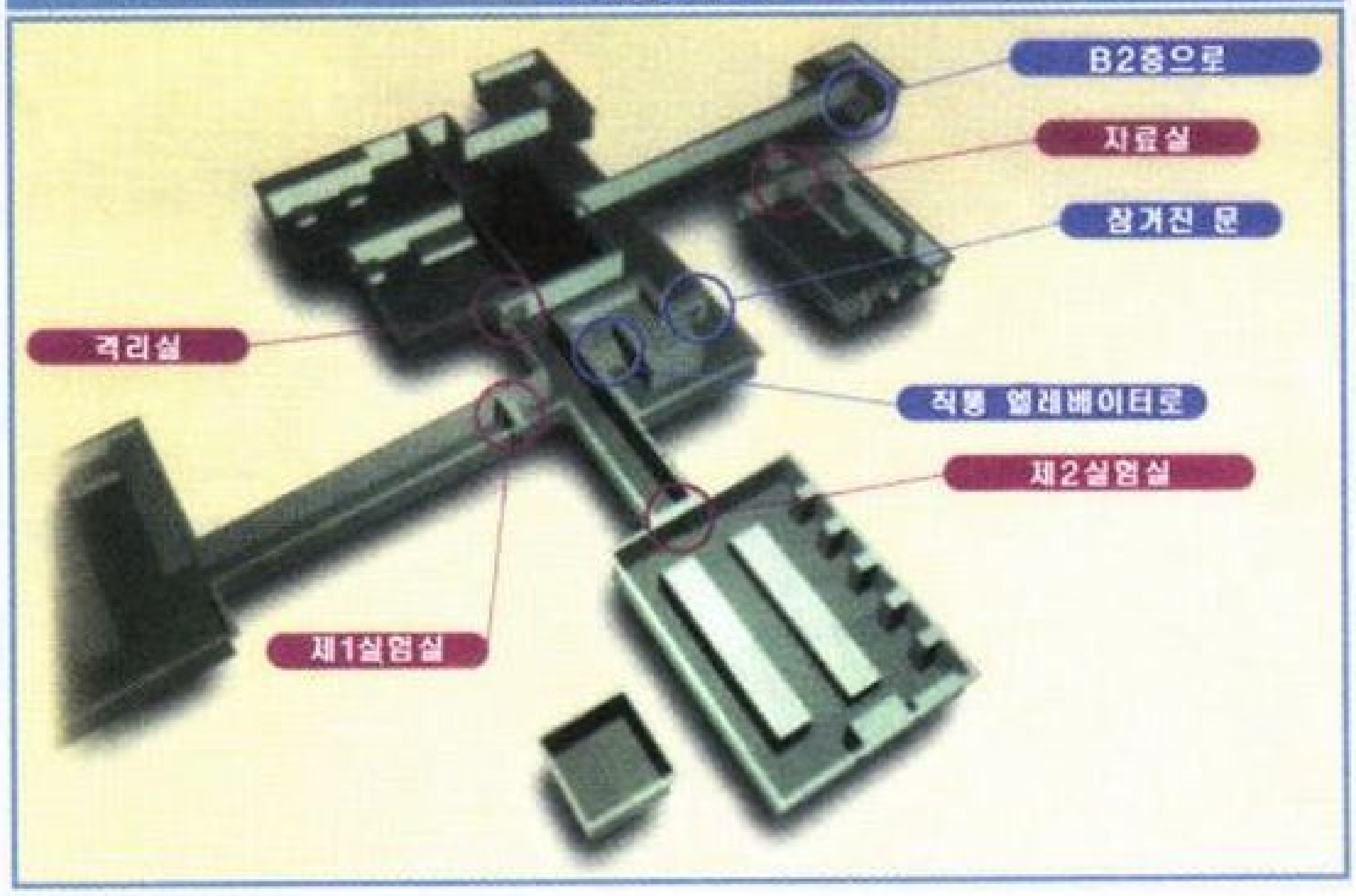
정말로 전해진 것일까…?

106. B1층 복도에서 치히로를 만난다. 치히로는 호조가 없어진다고 말한다.

107. B2층 셔터 근처에서 미스미와 유츠키를 만난다. 두 사람은 호조의 죽음을 알려준다. 의무실로 가면 호조의 시신 옆에서 슬퍼하고 있는 치히로를 볼 수 있다.

3시 11분

지하3층 지도 1-2



DANGER

108. 제 2제어실로 간다. 미스미의 생사 이벤트! 제한 시간 5분. 우선 방을 빠져 나와 B2층 의무실 옆의 열리지 않던 문으로 간다. 문이 여릴 것이다. 미스미는 이 문을 해제하다가 화재를 당한 것이다. 문을 열고 B3층으로 내려간다. 격리실로 가면 천장에 환기통이 두개 보인다.



▲ 왼쪽 환기통이다

그 중 왼쪽의 환기통을 두 번 조사하면 환기통을 떼어내고 환기구를 바라다보면 바로 제 2제어실이 옆에 있다는 걸 알 수 있다. 이때 환기구 바로 앞에 있는 락커를 「가늘고 긴 봉」을 사용해 쓰러뜨리면 생사 이벤트 성공!!



▲ 호오, 이곳에 봉을 사용하면…

109. B2층 수조실 근처에서 치히로를 만난다. 치히로는 칸다와 나오가 냉동고에서 만나고, 칸다가 폐기물 처리장에 무언가를 버렸다고 말해준다.

110. 폐기물 처리장으로 가 왼쪽 운반대를 조사해보면 「끈 달린 열쇠」를 얻을 수 있다. 치히로의 말을 듣고 나서야 입수가 가능하다.

111. 냉동고로 가면 문이 잠겨 있는 것을 알 수 있다. 옆의 패널을 조사해 「끈 달린 열쇠」로 문을 열고 들어가자.

DANGER

112. 냉동고 안으로 들어가면 나오의 생사 이벤트 발생! 제한 시간 5분. 수갑에 묶여 있는 나오는 열쇠가 구멍에 있다고 말한다. 바닥 정 중앙의 구멍을 보면 열쇠가 있을 것이다. 하지만 구멍이 작아서 손이 들어가지 않는다. 이 구멍에 「수은이 담긴 용기」를 이용해 열쇠를 구멍 맨 위로 띄운다. 「가늘고 긴 열쇠」를 집은 후 나오의 수갑 확대 장면에서 얼어붙은 열쇠구멍을 「라이터」로 녹인 후 열쇠를 사용하면 생사 이벤트 성공.



▲ 이 구멍 안에 열쇠가!

113. 제 2제어실로 간다. 방에서 나갈 때 칸다와 만난다.

?? : 무슨 일이 있나요?

주인공 : 칸다 씨

칸 다 : 무슨 일이 있나요?

주인공 : 나오에게 무슨 짓을 한 겁니까?

칸다 : …

주인공 : …?

칸다 : 쿡쿡쿡…하하하하하.



▲ 호오, 수줍은 비너스의 가면을 벗어 던진 건가?!

주인공 : 예?

칸다 : 게임이지…

주인공 : 게임…?

칸다 : 그래 게임이다. 살고싶다면 죽지 말고, 살기 싫으면 죽는다.

주인공 : 역시 칸다 씨… 당신이… 하지만 어째서…

칸다 : ……

주인공 : 나오는 당신을 믿고 있었어. 그런데… 난 도무지 알 수가 없어. 대체 뭐가 어떻게 된 거지?

칸다 : 제멋대로 신용한 쪽이 나쁜 거 아닌가? 자신이 괴롭다고 해서 사람의 사정을 알려고도 하지 않았으니까.

주인공 : 무슨…

칸다 : 아마도 뭔가 알고 있다고 생각했지만 모르는 사이에 상담까지 걸어오는 형편이지.

주인공 : 알고 있었다니…
칸다 : 헤헤헤헤헤헤헤…
주인공 : 너 나오를 이용한 건가?
칸다 : 게임에 진 녀석은 패자다. 승자에게 이용당하는데 변명할 처지가 못 되지.
주인공 : 게임이라고…? 제멋대로 말하지 마!
칸다 : 나에게는 나의 운명이 있고 너에게는 너의 운명이 있다. 언제나 현명하게 살아가기 위해서는 선택받은 자가 필요하다고 생각하지 않아?
주인공 : 너…!

내가 주먹을 날리는 것보다도 훨씬 빠르게 칸다의 손이 내 얼굴을 덮어왔다.

주인공 : 우…큿…무슨…
칸다 : 쿡쿡쿡… 푹 쉬라구…

점점 의식이 멀어져 간다. 칸다, 웃고있는 건가…? 이런 녀석에게…

칸다 : 염려마. 너는 죽이지 않으니까.

114. 생태 관찰실. 오른쪽 바닥을「십자 드라이버」로 연다. 안으로 들어가려고 하면 스위치를 바꿀 것인가를 물어본다. 여기서는「그만둔다(やめておく)」를 선택한다. 주인공의 생사 이벤트이다. 스위치를 바꾼 채로 들어가면 감전사한다.

116. B3층의 잠겨있던 문으로 간다. 문이 열려 있다. 문을 지나 계단을 올라가 직통 엘리베이터를 타고 B4층의 제 3연구실로 간다.

4시 30분

DANGER

115. 폐기물 처리장 앞으로 가면 갑자기 이상한 느낌과 함께 치히로가 부르는 듯한 목소리가 들린다. 안으로 들어가 보면 치히로가 쓰레기 압축기에 깔릴 위험에 처해 있다.



▲ 대체 이것만 가지고 3분 안에 어떻게 풀라는 거지?

치히로의 생사 이벤트! 제한 시간 3분. 압축기 옆의 패널에 4자리 숫자를 입력하면 압축기가 멈춘다. 4자리 숫자의 힌트는 폐기물 처리장의 벽에 걸려 있는 메모지에「샤프 펜슬」을 사용하면 알 수 있다. 일단 답은「8489」왜 그런지는 뒤쪽 해설을 참조.



▲ 너 구하기 정말 힘들었다…

이벤트 발생.

미즈타니 : 서둘러라.
주인공 : 예? …어째서죠?
미즈타니 : 시스템이 폭주하고 있다. 이 상태라면 순식간에 유독가스가 유출된다.
주인공 : 유독… 가스?
미즈타니 : 불법 침입을 발견했을 때의 세큐리티다. 지금이라면 늦지 않았다.. 모두를 데리고 빨리.

미즈타니는 B2층 저수실 수로를 통해 밖으로 나갈 수 있을 거라고 말하고 먼저 기다리겠다고 한다.

117. 칸다의 시체에서「칸다의 열쇠」를 얻는다.



▲ 뭐지 이놈은? 벌써 뻗다니?

DANGER

118. B2층 저수실로 간다. 미즈타니 소장과 탈출구를 찾으러 저수실 안으로 들어가면서 부터 마지막 탈출 이벤트가 시작된다. 제한 시간 15분!! 이 이전에 세이브 해두는 것이 좋을 것이다. 우선 미



▲ 이곳이다

즈타니 소장을 따라간다. 미즈타니는 유일하게 생각했던 탈출구가 막혀 있는 것을 확인한다. 이 시점에서 시간은 14분으로. 일단은 거대한 팬 옆의 파이프를 조사하자.「철 파이프」를 얻을 수 있다.

그리고 난 다음 사다리로 올라가 해치 손잡이에 있는 사슬을 조사해 끌러 놓는다.



▲ 일단은 끌러놓고

그리고 나서 팬에「철 파이프」를 사용해 팬을 멈춘다. 다시 사다리로 올라가서 끌러진 사슬을 조사하면 사슬 멈춘 팬에 연결시킨다. 그리고 나면 팬의 회전력으로 해치가 열린다. 사다리를 올라가 해치가 열렸음을 확인했으면 이제 모두를 부르러 가자. 이대로 주인공이 먼저 나가면 당연히 배드 엔딩이 기다리고 있다.

119. 폐기물 처리장에는 치히로가, 냉동고에는 나오가 있다. 둘 다 만나서 탈출시키자.



120. B3층 격리실에는 유츠키와 미쓰미, 레이코가 같이 갇혀 있다. 문이 잠겨 있으니「칸다의 열쇠」를 이용해 문을 열어 세 사람 다 탈출시키자.

121. 키하루는 제 2 실험실에 있다. 만나서 탈출시키자.

122. 그리고 마지막으로 주인공이 탈출하면 대망의 엔딩으로! 이때까지의 시간이 15분을 넘겨선 안 된다.



▲ 드디어 세상 밖으로!

이제부터가 시작! 각 캐릭터 별 공략!!

위에 언급했듯이 진정한 게임의 스토리를 알기 위해서는 각 캐릭터들의 엔딩을 봐야 한다. 여기에 소개하는 각 캐릭터들의 공략은 앞에 해놓은 대략적인 공략과 흐름이 그다지 틀리지 않으므로 앞부분의 공략을 참조하며 보길 바란다.



타카노 레이코

베스트 엔딩이 있는 캐릭터를 제외하고는 엔딩 순위가 가장 높다. 그러므로 나오, 치히로, 키아루의 베스트 엔딩 조건만 만족시키지 않고 레이코의 굿 엔딩 조건을 만족시키는 것으로 간단하게 엔딩을 볼 수 있다.

33. 응접실의 문을 열 때 손잡이를 조사해 안의 상황을 엿본다.

POINT 34~35. 응접실에서 호조와 만난 후, 바로 약품실로 간다. 약품실 안에서 무언가를 찾고 있는 레이코를 보게 된다. 이 이벤트는 나중에 약품실에서의 이벤트를 보는 조건이 된다.



▲ 무엇을 찾고 있는 것일까?

그런 후 탈의실로 가서 「지혈 테이프」를 얻어둔다.

36. 응접실 앞 복도에서 레이코에게 끌려간다.

POINT 41. 물품실에서 「컴퓨터 기판」을 얻고 나가려고 하면 레이코가 들어와 8mm필름을 발견하는 걸 볼 수 있다.



▲ 찾고 있었던 것은 저것인가?

46. 1층의 내려가는 계단에서 유츠키를 만나 상처에 「지혈 테이프」를 사용해준다.



▲ 그래도 아파하는군

POINT 50~55. 경비원실에서 「q의 열쇠」를 얻었다면 엘리베이터를 타고 2층으로 가 지질 연구소를 열고 들어가자. 지질 연구실을 나오려고 하면 치히로가 눈에 띈다. 치히로를 쫓아 밖으로 나오면 생물 연구소에서 레이코와 만나게 된다. 레이코는 생물 연구실의 사육 케이스를 부숴 달라고 한다. 이 때 「십자 드라이버」를 사용하면 되지만 「지혈 테이프」를 먼저 사용해야만 레이코의 노멀 포인트가 올라간다. 또한 그래야만 치히로의 공략시 필요한 「캡슐」도 얻을 수 있다. 하지만 「십자 드라이버」만 사용하면 또 다른 CG를 볼 수 있다. 이후에는 응접실로 가서 호조와 치히로를 만나면 된다.

56. 2층 회의실 앞에서 레이코와 나오를 만난다. 곧바로 지질 연구소로 가면 레이코와 이야기를 할 수 있다.

주인공 : 아, 레이코 씨… 아까… 나오와 무슨 일이 있었습니까?

레이코 : 너 그 아이와 알게 된 게 얼마나 되지?

주인공 : 얼마라니? 고등학교 들어가서 알게 되었으니 2년 반…

레이코 : 저 아이의 정체 알고 있어?

주인공 : 정체?

레이코 : 저 아이는 지금 갈등하고 있어. 잘 해줘.

주인공 : 갈등… 어째서 레이코 씨가 그런 일을?

레이코 : …저 아이는… 똑같아… 에고의 희생자…

주인공 : 에고의 희생자?

레이코 : 왜 똑같은 과오를…

주인공 : 레이코 씨…



▲ 누님은 모든지 알고 계시는군요

이후에는 다시 응접실로 가서 호조와 레이코를 만나면 된다.

61. 이곳에서는 칸다에게 나중에 뒤따라간다고(後から自分も行く) 말한다. 그리고 나서 B1층 셔터로 가면 치히로와 칸다를 만날 수 있다. 둘의 사이에는 뭔가 있는 듯하다. 이후에는 숙면실로 가서 「시체의 열쇠」를 얻어오면 된다.

63~64. B1층 셔터를 열기 전에 생물 연구실로 가면 레이코를 만난다.

레이코 : 누구!?

주인공 : 아, 레이코 씨… 미안합니다. 방해했나요?

레이코 : …

주인공 : 아까 호조 씨의 이야기…

레이코 : 그만둬…

주인공 : 예…

레이코 : 나는 그런 연구에 휘말리고 싶지 않아… 나는 절대로…

주인공 : 레이코 씨…

뭔가 슬퍼졌다. 눈앞의 레이코 씨가 괴로워하고 있다. 그런데 나는 아무 것도…

주인공 : 아무 것도 모르는데 많은 이야기를 해서 죄송합니다.

레이코 : 미안…

주인공 : …

레이코 : 아버지는 옛날 호조 씨 밑에서 일하고 있었어. 연구가 인생의 전부인 듯한 사람이었지.

주인공 : …예?

레이코는 천천히 말을 이었다. 그것은 자기 스스로를 가라앉히기 위해선 지도 모른다.

레이코 : 적어도 우리 남매를 사랑해 줬다고… 그렇게 생각했어…

주인공 : …남매?

레이코 : 어느 시기를 기점으로 아버지는 변했어. 미처 무언가에 홀린 듯이. 결국 동생이 죽고 아버지도 돌아가셨어. 나는 아버지가 도달하고자 했던 연구가 무엇인지 알기가 무서웠어. 만일 내가 그 연구를… 아버지를 이해해버리면… 아무도 동생의 영혼을 구할 수 없게 된다… 그렇게 생각해 왔어…

주인공 : 레이코 씨…

레이코 : 하지만 오늘로 모든 것이 끝날지도 몰라.

주인공 : 레이코 씨? 아, 호조 씨…

호조 : 타카노 군은 아무 말 안 했지만 그녀는 그 계획의 피해자입니다.

주인공 : 설마 레이코 씨는 이 연구 시설에서 호

조 씨의 연구가 계속되고 있다는 걸 알고…

호조 씨는 말없이 고개를 끄덕였다. 마치 자기 자신을 책망하듯이 호조 씨는 말을 이었다.

주인공 : 그렇습니까. 그래서 아까 이야기를…

호조 : 그녀는 아직 아버지를 미워하고 있습니다.

주인공 : …호조 씨.

이 이벤트는 레이코의 굿 엔딩 조건을 만들기 위한 초석이 된다.

92. B2층 저수실에서 레이코와 칸다가 싸우는 걸 목격한다.

93~94. B3층에서 칸다와 만나고 B4층 저수실 문 앞에서 레이코와 만난다. 레이코의 이야기를 듣고 싶다고 말한다.

96~97. 레이코의 생사 이벤트 후 나오를 전시실에서 만나기 전에 발전실로 가면 레이코가 잠수복을 갈아입는 모습을 볼 수 있다.



▲ 전 연령 게임이지 않았나?

99~100. 미즈타니 소장을 처음 만난 후 폐기물 처리장으로 가면 레이코를 만날 수 있다. 이후에는 B2층의 내려가는 계단에서 미즈타니 소장과 칸다를 만나면 된다.

108~109. 미스미의 생사 이벤트 후 제 2실험실로 가서 미리 「모조지」를 얻어두자. 「모조지」는 제 2실험실 화면 맨 오른쪽 책장에 있다.

GOOD ENDING

사건 이 후 왜인지 해양개발학을 전공하기로 마음먹은 주인공. 대학에 입학하고 뜻밖의 인물을 만나게 된다. 타카노 레이코.



▲ 여전하신 누님

그녀는 해양 개발학 강사로 이곳으로 온 것이다. 재회의 기념으로 식사라도 하자는 레이코. 주인공에게 그럼 이제 성인이냐고 물어본다.

의미심장한 눈빛을 날리며 알콜을 마련해 주실 것 같은 누님. 누님과 함께라면!

POINT 112~113. 나오의 생사 이벤트 후, 자료실로 가면 레이코와의 굿 엔딩 조건 이벤트가 발생한다. 영사기에 아까의 8mm테이프를 돌리려고 하는 레이코. 스크린 대용으로 「모조지」를 사용하자. 왼쪽의 책장을 잘 살펴보면 나사가 나온 부분이 있다 그곳에 「모조지」를 사용하자.



▲ 필름의 내용이란?



▲ 아버지를 증오했던 그녀는 이제야 진상을 알았다

레이코 : 에… 그런… 설마… 아…아버지?

이것은…

레이코 : …

레이코 씨는 울고 있었다. 나는 이 화면의 두 사람이 레이코와 죽은 동생이란 걸 알았다. 레이코 씨의 아버지가 소중히 간직해 왔던 건 연구의 비밀 따위가 아니었다… 하지만 오해하고 살아온 레이코 씨에게 그것은 어떤 의미로는 잔혹한 결과였는지도 모른다… 레이코 씨는 다만 계속 울었다… 오늘날까지 계속 동생을 위해 아버지를 증오해 왔다. 그녀는 확실히 그렇게 하는 것밖에는 자신을 위로할 수 없었을 것이다… 아버지에 대한 사랑과 동생에 대한 사랑이 계속 그녀를 괴롭히고… 아무 것도 하지 못했다. …호조 씨가 말한 11년 전의 연구… 그 연구와 아버지의 접점을 찾는 것은 레이코 씨에게 어떤 의미를 가지고 있었을까? 혹시 그밖에 남아있던 아버지에 대한 사랑을 완전히 끊기 위한 것이 아니었을까? 그런 기분이 들었다.

주인공 : 시간이 걸렸지만 알게 되어서 다행이에요.

레이코 : …

주인공 : …레이코 씨도 아버지도 다만 솔직하지 못했던 거군요…

레이코 : 아버지…



▲ 예에 전 이제 성인이지요… 쿠헐헐



▲ 우웃! 저 눈빛!!





호다카 유츠키

생사 이벤트가 가장 빠른 유츠키. 게임 전반에 걸쳐 이곳 저곳에서 나타나며 엔딩 순위가 레이코나 미스미보다 낮기 때문에 공략이 좀 어렵다.

9~10. 이 부분에서 미스미를 먼저 만나지 말고 유츠키를 먼저 만날 수도 있다. 대화의 내용이 틀려질 뿐 큰 차이는 없다. 일단은 유츠키를 수리중인 방에서 만나고 미스미를 만난 다음 다시 유츠키를 만나면 된다. 카드 키 01은 그 다음에 얻는다.

14~15. 물품실에서 나온 후 나오와 유츠키를 본다. 그리고 나서 다시 물품실로 간다. 유츠키와 좀 더 이야기를 하는 것 이외에 특별한 것은 없다.

POINT 22~25. 미스미에게서 경비원실로 가는 셔터가 닫힌 것을 들은 후, 유츠키와 함께 화장실로 가서 「부서진 목걸이」를 발견하다. 사무실에서도 「낚시바늘」을 발견한다. 이 두 가지는 이전에 이미 얻었어도 상관은 없다. 그런 후 휴게실로 가자. 휴게실을 나오려고 하면 유츠키가 쓰레기통에 있던 「곰인형」을 발견하다. 쓰레기통을 조사해 「곰인형」에 「낚시바늘」이나 「부서진 목걸이」를 사용하면 이벤트가 발생한다. 자신이 수리할 것인가 유츠키에게 시킬 것인가에 따라 CG가 2장 존재한다.





▲ 유츠키에게 시키면 약간은 해프닝도 일어난다

이 이벤트 후에 유츠키와 헤어지게 된다. 바로 화장실로 가면 유츠키와 나오의 이벤트 CG를 볼 수 있다. 나오는 유츠키의 불안함을 달래주고 있다.



▲ 좀 분위기가 묘하지만

이 후에는 소장실로 가서 코인과 「요다」의 생일을 확인하면 된다. 그런 후 물품실에서 작살을 얻기 전에 주차장으로 가서 나오와 유츠키의 이야기를 듣는다.

33. 응접실 문을 열 때 안을 엿보면 안 된다. 엿보게 되면 유츠키와의 이벤트를 발생시키지 못한다.

POINT 36. 문을 엿보지 않으면 레이코에게 끌려가지 않고 약품실 앞에서 유츠키와 만날 수 있다. 그녀에게서 자신이 수영을 하는 이유를 듣자.

유츠키 : 아.

주인공 : 왜 그래?

유츠키 : 아… 저…굉장히 중요한 때인데도… 걸리적거리고, 모두들 스스로 확실히 생각하고 행동하고 있는데… 전 항상 그래요… 모두가 부러워요…

주인공 : 유츠키가 생각하는 만큼 모두가 딱 부러진 건 아니야. 그렇게 따지면 유츠키야 말로 확실히 생각하고 행동한다고 보는데?

유츠키 : 예?

주인공 : 나오가 말한 수영 이야기. 굉장한 성적을 남긴다고, 그만큼 확실하게 생각하고 행동한 결과겠지?

유츠키 : 제가 수영을 하는 건 아버지가 하라고 말했기 때문에… 자랑삼아 생각한 적이 한 번도 없습니다. 항상 즐겁게 놀고 있는 모두가 부러워서…

주인공 : …

유츠키 : 스스로가 그렇게 될 수 없는 건 어째서일까? …항상 생각하고…

주인공 : 유츠키…

유츠키 : 이런 제가 미즈타니 선배를 위로해 주는 건 분에 넘치는 일이지요. 미안합니다… 이런 얘기…

이 이벤트는 굿 엔딩 조건 중 하나이다. 그런 후 바로 제 1제어실로 가면 미스미를 만나려고 온 유츠키를 만날 수 있다.



▲ 그녀에게 그런 과거가… 있을 것 같긴 했다

45. 탈의실에서 「소독용 알콜」을 얻을 때 「알콜 램프」에 주입시키지 않는다.

POINT 46. 1층의 내려가는 계단에서 유츠키가 넘어진 것을 볼 수 있다. 이 때 상처에 「소독용 알콜」을 사용한다. 그리고 난 후에 「지혈 테이프」 사용. 「지혈 테이프」만 사용하면 포인트가 오르지 않는다.



▲ 자아 오빠가 치료해 줄께… 호호호호호!!

47~48. 물품실에서 유츠키를 만난다. 이 후 B1층에서 엘리베이터를 타고 2층으로 간다. 미스미와는 2층에서 만난다.

54~56. 로비에서 유츠키와 만나 이야기 할 수 있다. 응접실로 가서 호조와 치히로를 만나 후 다시 로비로 오면 유츠키의 이벤트를 볼 수 있다. 이벤트는 아까 계단에서 「소독용 알콜」을 사용해야만 볼 수 있다.

63~64. 「시체의 열쇠」를 얻고 나서 셔터를 열기 전에 탈의실로 가면 유츠키와 나오의 화해 장면을 볼 수 있다.



▲ 둘이 다시 사이가 좋아지는 건가?

64~65. B2층으로 내려가기 전에 수리 중인 방에서 유츠키를 만날 수 있다.

POINT 76~78. 벽이 생기고 나서 전시실 옆에서 나오를 만난다. 벽 앞에서 치히로를 만나지 않도록 주의 할 것! 나오를 만나고 폐기물 처리장으로 가면 유츠키가 우는 소리를 들을 수 있다. 하지만 폐기물 처리장은 잠겨 있다. 수리 중인 방 근처의 복도로 가면 복도의 벽에 더스트 슈트가 있을 것이다. 잘 열리지 않으니 「기름」을 사용해 열고 나서 이곳을 이용해 폐기물 처리장으로 들어가자.



▲ 흐음… 좀 더럽지만 엔딩을 위해!

안으로 들어가면 유츠키와의 굿 엔딩 조건 이벤트가 시작된다. 단 이 이벤트는 벽이 생기고 나서 전시실 앞에서 나오를 만난 후, 벽 앞에서 치히로를 만나는 사이에만 일어난다. 그러니 치히로를 만나버리면 이 이벤트를 볼 수 없다.

유츠키 : …누구!?

주인공 : 유츠키, 나야 나.

유츠키 : 뭐, 뭐하러 온 거죠?

주인공 : 뭐하러라니… 유츠키가 걱정되니까… 그런데… 왜 그러지? 다친 것 같진 않은데.

유츠키 : …

주인공 : 유츠키…

유츠키 : 모두들 무언가 하려고 열심히 하는데… 저는 모두의 힘이 되지 못해서… 확실히… 절 걸리적거리는 애로 취급해서…

주인공 : 그런… 생각이 지나쳐. 아무도 그렇게 생각하지 않아.

유츠키 : 거짓말!! 원하는 일은 뭐든지 해왔고 스스로하고 싶은 일이나 말하고 싶은 건 참고 있었는데… 그런데 어째서!? 어째서 나는 강해질 수 없는 거죠? 좀 더 자신이 인정을 받으려면 어떻게 해야 되죠?

주인공 : 유츠키.

유츠키 : 모두가 잘 해주고 있어. 알고 있으니까 아무 말 안 했는데… 말하고 싶지 않았는데…

주인공 : …

유츠키 : 모르겠어! 모르겠어! 모르겠어! 모르겠어! 난 다른 사람들 처럼 강하지 못해. 나 따위 없어져 버렸으면 좋겠어!



▲ 철썩!! 이지메 겁에게 따끔한 훈계를 해주자!

주인공 : 언제까지 응석 부릴 꺼야? 아무 것도 말할 수 없는 게 아니야. 말하려고 하지 않았을 뿐.

유츠키 : 에…?

주인공 : 누군가를 위해서라는 말을 괴로움에서 눈을 돌리기 위한 이란 말로 바꾸었을 뿐. 어째서 알아채지 못하는 거야…

유츠키 : …

주인공 : 내가 말하는 뜻… 알겠어?

그녀는 조금 고개를 숙였다.

유츠키 : …전…

주인공 : 괜찮아. 사람이란 약한 타인을 구하려는 행동으로 자신의 약점을 덮어버릴 수 있어. 정말로 약해진다면 확실히 그런 일은 불가능해. 나는 그렇게 생각해.

유츠키 : 예.

주인공 : 자 가자. 모두 널 기다리고 있어.

107~108. 호조가 죽은 후 폐기물 처리장으로 가면 슬퍼하는 유츠키를 볼 수 있다. 이제 미스미의 생사 이벤트를 위해 제 2제어실로 가다보면 냉동실 근처 복도에서 유츠키를 또 볼 수 있다.

GOOD ENDING

유츠키는 유치원의 보모가 된다. 이것이 그녀가 스스로 택한 일일 것이다. 주인공은 그런 유츠키에게 고백한다. 역시 가장 맘에 안 드는 엔딩이야.



▲ 수영은 어찌고?





▲ 상당히 잘 어울린다고 생각하지만…

▶ 웃! 그, 그렇게 쳐다보면…



카사하라 미스미

보통 공략과는 상당이 다른 루트를 지니는 미스미. 초반에 굿 엔딩을 볼 수 있느냐 없느냐가 결정되니 조심할 것! 카드 키를 바꾸는 이벤트에서 변수가 많이 작용하니 신경쓸 것!

POINT 11. 카드 키 01을 미스미에게서 얻을 때 다른 부분을 만지지 말도록. 만지게 되면 즉시 굿 엔딩은 볼 수 없게 된다. 카드 키가 있는 부분은 엉덩이와 허리가 맞닿는 부분이다.

16. 셔터를 「송곳」으로 연다. 오른쪽 벽들을 조사하면 소리가 다른 부분이 나올텐데 그곳에 「송곳」을 사용하면 전선을 끊고 셔터가 완전히 열린다. 「송곳」으로 셔터를 열기 전에 미스미에게 말을 걸면 미스미는 주인공이 지루하지 말라고 가족 사항을 이야기하기 시작한다. …수다쟁이.

18~19. 로비에서 나오자마자 다시 들어가서 미스미에게 이야기를 걸면 이런 이야기를 들려준다.

주인공 : 저기 이런 때에 물어봐서 이상하겠지만… 이 해양개발진흥업이란 회사, 이상한 소문이 들리던데 원래는 뭘 하는 회사입니까?

미스미 : …이상한 소문이라니요?

주인공 : 무언가 이상한 생물이 있다라고…

미스미 : 아아… 이 회사는 기본적으로 해양생물과 환경에 관한 연구를 하는 회사입니다. 기자재도 이곳 외에는 없는 것도 있습니다. 작년까지는 연구시설도 이곳을 포함해 10동 이상 있었습니다. 많은 손님들을 초대해서 발표회도 했었습니다. 연구 그 자체도 순조롭게 진행되고 있었던 것 같습니다… …하지만 그 것도 작년까지의 일입니다…

주인공 : 작년까지?

미스미 : 예에, 작년에 이 시설만 남기고 다른 시설들은 돌연 봉쇄되었습니다.

주인공 : …에!?

미스미 : 실은 저도 오늘부터 이 회사 사원이 아닙니다.

주인공 : 그렇습니까?

미스미 : 하지만 소문의 원인은 아마도 사내에서도 몇 사람만이 관련 되어있는 프로젝트…

주인공 : 에? 역시 뭔가 있는 겁니까?

미스미가 말없이 고개를 끄덕인다.

미스미 : 저는 다른 곳에서 경리를 맡고 있던 사람이니까 프로젝트에 관해 세세한 사항까지는 모르지만 무엇을 하고 있는지도 전혀 알 수 없는 연구시설이 존재하고 있다고 합니다. 그리고 그 시설이란 것이…

주인공 : 설마…

미스미 : 예. 이 시설입니다.

즉, 그런 장소에 키하루가 불려나왔다는 건… 이곳에서 뭐가 일어나는 걸까?

POINT 19~29. 이 부분은 미스미만을 위한 공략 루트이다. 우선 응접실이 잠긴 것을 확인하고 B1층으로 내려가자. 셔터 근처에서 미스미를 만난다. 그녀는 주인공에게 차를 마시자고 한다.



▲ 조금 덜렁대는군

이때 주인공이 응접실에 대한 이야기를 하면 미스미는 확인을 한 뒤 카드 키를 바꿔야 한다는 말을 해준다. 그 후 다시 한 번 B1층 셔터로 가서 미스미를 만나자. 그리고 난 뒤 아직 사무실에는 들리지 않은 상태에서 2층 소장실로 간다. 그러면 「기념 동전」을 얻을 수 있을 것이다. 이것을 이용해 물품실에서 「작살」을 얻고 3층 제 1제어실로 가서 미리 시스템 디스크를 얻어놓는다. 그런 후 사무실로 가서 「신문 그림」이나 「낚시 바늘」을 얻고 컴퓨터에 「시스템 디스크」를 넣고 가방의 이름을 확인한 후 나온다. 제 1제어실로 가면 미스미와 만날 수 있다. 이 때 다시 한 번 제 1제어실로 들어가면 미스미의 이야기를 들을 수 있다.



▲ 역시 무언가 있는 연구실이었나?

그런 다음에야 비로소 소장실로 가서 미스미와 함께 행동을 하면 되는 것이다. 미스미랑 같이 있다보면 그녀와 특정한 장소에서 여러 가지 이야기를 들을 수 있다. 소장실에서 「요다」의 생일을 확인하고 사무실로 가서 가방을 열어 메모를 본다. 패스워드를 입력하려고 하면 미스미가 힌트를 주기도 한다. 패스워드를 입력하면 새로운 CG를 볼 수도 있다.



▲ 특정 장소란 소장실의 책상, 휴게실의 씽크대, 화장실의 문이다.

패스워드를 입력하고 카드 키를 바꾼 후에 다시 한번 사무실로 들어가면 미스미와 이야기 할 수 있다.

34~35. 응접실에서 호조와 만난 후 주차장으로 가면 미스미와 만날 수 있다.

36~39. 유츠키의 공략 때와 마찬가지로 B1층 복도에서 유츠키를 만난 후 제 1제어실로 가서 유츠키, 미스미를 만난다. 그리고 난 다음 제 1제어실에서 미스미와 이야기한다.

45~46. 탈의실에서 「스타킹」등을 얻고 나서 제 1제어실로 가면 미스미를 만날 수 있다.

49. 생물 실험실에서 「십자 드라이버」와 함께 「전구」도 얻도록 한다. 소장실로 강제 이동한 후 다시 한 번 소장실로 들어가면 미스미와 이야기 할 수 있다.

61~62. 「칸다에게 맡긴다」를 선택하고 나서 다시 소장실로 가면 주눅이 들어있는 미스미를 볼 수 있다.

63~64. 「시체의 열쇠」를 얻고 난 뒤, 소장실로 가면 미스미와 칸다를 만날 수 있다.

64~65. B1층의 셔터를 열고 나서 소장실로 가면 미스미를 만날 수 있다. 가는 도중 B1층에서 치히로와 만나게 된다.

POINT 70~71. 리모콘을 얻고 난 뒤 B3층의 저수실로 가면 칸다와 미스미를 볼 수 있다. 굿 엔딩의 조건 이벤트 중 하나다.



▲ 칸다에게 버림받는 미스미

칸다 : 곤란합니다.

미스미 : 저는 단지… 칸다 씨 아직 좀 안색이 안좋고…

칸다 : 걱정해 주셨다고요?

미스미 : 전…

칸다 : 그럼 됐습니다. 자신의 일은 자신이 가장 잘 압니다. 당신이 나에게 신경 쓸 필요는 없습니다.

미스미 : 그런…

칸다 : 게다가 옆에 누군가 있으면 진정이 안 돼요.

너무해… 미스미 씨, 저렇게 칸다 씨를 소중히 생각하는데…

주인공 : 미스미 씨… 칸다 씨 그런 말투로 말하지 않아도…

칸다 : 듣고 있었습니까? 여성은 익숙하지가 않아요. 나중에 상처 입는 것보다 낫다고 생각합니다만…

POINT 76~77. 굿 엔딩 이벤트. 격리벽이 생기고 나서 바로 물품실로 들어가자. 미스미가 혼자 울고 있다. 주인공에게는 「전구」가 빠진 것을 보러왔다고 하지만… 생물 실험실에서 얻은 「전구」를 이용해 고쳐보자. 그러면 미스미는 결국 울음을 터뜨린다.



▲ 이곳에 전구를 사용



▲ 안으로 쌓아둔 감정이 폭발하는 순간

미스미 : …

주인공 : 미스미 씨…

미스미 : 미안해요… 미안해요…

주인공 : 참지 말아요 …울어버려요.

미스미 : …

무언가가 끊어진 듯이 계속 울었다. 사실은 이렇게 괴로웠으면서…

미스미 : …울고나니 조금 진정되었습니다.

주인공 : 그래요… 역시 칸다 씨의 일로?

미스미 : 칸다 씨는 외로운 사람이라고 생각해요.

주인공 : 외로운… 사람?

미스미 : 이전에 칸다 씨의 책상 위에서 우연히 한 사진을 봤어요. 프라이버시를 훔쳐보는 것 같아서 조금 걸렸지만 너무나 이상한 사진이어서 그만…

주인공 : 이상한 사진? 어떤?

미스미 : 어린아이와 개가 찍혀 있는 평범한 사진. 바라보는 것만으로 자신도 즐거워지는 그런 사진이었어요. 그 사진에는 「Takumi with Max」라고 적혀 있었어요.

주인공 : 타쿠미라는 건…

미스미 : 칸다 씨에요. 개와 사이좋게… 활짝 웃고.

주인공 : 헤에… 칸다 씨가…

미스미 : 예에 보통 사람들이 접근하기 힘든 분이라고 생각하고 나서 의외의 일면을 본 기분이 들어서… 그렇지만 확실히 그것이 정말로 그 사람일 거라고… 사람을 가까이 하지 않는 것은 강하기 때문이 아니라 단순히 버릇 같은 것이 아닌가 하고 제멋대로 그렇게 생각해서… 이상하지요?

나는 말없이 고개를 흔들었다.

주인공 : 그렇지 않아요. 그런 식으로 생각해 준다면 나라면 확실히 기쁠 거예요.

미스미 : 고마워요… 하지만 알고 있어요. 그것이 자기 만족이란 걸. 그의 인간상을 이것이다 저것이다 결정짓고 그를 상상하는 자신에게 질려서… 지금은 그런 기분이 들어요. 칸다 씨에게 확실히 얘기를 들은 것도 회사를 그만둔 것도 자신에게 충실하기 위한 좋은 기회였다… 그렇게 생각해요.

주인공 : 미스미 씨라면 괜찮아요. 응원할게요. 앞으로 계속. 난 이런 미스미 씨를 응원하니까.

미스미 : 비겁해요… 이럴 때…

주인공 : 에…? 비겁하다니? 왜?

미스미 : 비겁해요.

…? 하지만 잘 됐다 조금 기운이 난 것 같다.

GOOD ENDING

사건 이 후 미스미에게서 저녁식사 초대 연락이 왔다. 근사하게 차려진 식탁과 미스미의 돌연한 고백. 이 정도의 신부감이라면 이제 주인공은 미스미를 잡아야 할 듯?



▲ 역시 가사일에도 능숙한 듯



▲ 우웃! 요리를 먹는 주인공이 부럽다!



▶ 말이 필요 없군…



미즈타니 나오

나오는 게임 전반에 걸쳐 이벤트가 다수 나타난다. 분기나 선택에 따라서 바뀌는 CG도 많은 편. 하지만 조건만 채운다면 그리 어려운 조건의 캐릭터는 아니다.

6~8. 우선 락커 위의 「시트」를 집는다. 이때에만 집을 수 있다. 그런 후 수돗가로 가서 고무마개를 주워서 배수구를 막고 물을 채운다. 그 물에 시트를 넣어서 젖은 시트로 불을 끈다. 이렇게 하면 나오의 노멀 이벤트 포인트가 올라간다. 젖지 않은 시트를 사용하면 산소호흡기도 사용 못하고 그냥 죽게 되니 주의!



▲ 이곳에서 고무마개를 줍자



▲ 자아 힘이 힘내서!

17~18. 물품실에서 셔터가 열린 것을 말하고 나서 1층 휴게실로 가면 나오를 만날 수 있다.

20~21. 사무실에서 나온 뒤 1층 엘리베이터 주변에서 나오를 만나게 된다.

23~24. 유츠키와 헤어진 뒤 바로 1층 화장실로 가면 나오와 유츠키를 볼 수 있다.

28~29. 1층 셔터를 열기 전에 B1층 주차장에서 나오와 유츠키를 만난다.

31~32. 새 코드를 확인하고 탈의실로 가면 나오를 만날 수 있다.

34~35. 응접실에서 호조를 만나고 난 뒤, 휴게실로 가면 나오를 만날 수 있다. 이후 탈의실로 가서 아이템을 얻을 때「소독용 알콜」을 「알콜 램프」에 주입시킨다.

POINT

43~44. 유츠키와 나오가 싸우는 것을 본 뒤 로비로 가면 나오가 정전된 로비에 있는 것을 볼 수 있다. 이때 「알콜 램프」를 사용하자. 알콜이 없는 「알콜 램프」나 「라이터」를 사용하면 굿 엔딩이나 베스트 엔딩의 조건이 성립되지 않는다.

주인공 : 나오, 어딘가 밝은 곳으로…

나오 : 깜깜한 숲 속에서 헤맨 적이 있어…

주인공 : 숲 속?

나오 : 응… 내가 7살 생일을 맞이한 날 밤의 이야기야… 굉장히 바람이 센 날이었지. 무서워서 좀처럼 잠들 수 없었어. 갑자기 현관문을 닫는 소리가 들려서 2층 창문에서 밖을 내다봤어. 어머니가 가방을 들고 외출용 양복을 입고 나가는 참이었어… 그 다음부터는 잘 생각나지 않아. 정신을 차리자 숲 속에 혼자였어… 그때를 생각했어… 어머니는 아버지도 나도 사랑하지 않았는데… 그러면 어째서 나는 어머니를 쫓아간 걸까? 하지만 대답은 바로 알 수 있었어… 단지 미웠으니까. 자기 눈앞에서 사라지려는 어머니에게 말로 표현할 수 없는 무언가를 눌러 참을 수가 없었어. 하지만 이런 잔혹한 일을 생각한 나 스스로도 아버지에게 사랑받지 못했다고… 그렇게 생각하니 갑자기 무서워져서 새까만 공간 속에서 그런 잔혹한 자신을 누군가가 보고 있다는 느낌이 들고… 이상하지?

주인공 : 아니.

나오 : 뭔가 싫은 일을 떠올려 버렸어. 하지만 나 또 그 때와 똑같은 기분이 되고 있는 느낌이 들어… 저기…

주인공 : …? …아.

나오 : …

주인공 : 나오?

나오 : 미안… 오늘 나 좀 이상하지?

주인공 : 나오…



▲ 어두운 곳에서는 견디기 힘들어하는 나오



▲ 그녀의 어두운 과거들

POINT 55. 나오가 먼저 내려간 후, 뒤 따라 내려가 곧 바로 제 1제어실로 가보자. 이곳에서 굿 엔딩 이벤트가 일어난다. 그 런 다음 응접실로 가서 호조와 치히로를 보면 된다.



▲ 일단 이 CG를 봤다면 굿 엔딩은 확보!

56. 회의실 앞에서 레이코와 나오를 만난다. 이후 지질 연구소로 가 레이코를 만난다.

62~63. 응접실에서 나오를 만난 후, 2층으로 올라가면 칸다와 나오가 만나는 걸 볼 수 있다. 이 이벤트를 보지 않으면 베스트 엔딩은 나오지 않는다.

칸다 : 그래 다음은 나에게 맡겨



▲ 대체 무슨 이야기일까?

나오 : …하지만

칸다 : 염려마… 반드시 아버지를 말릴테니까

나오 : …칸다 씨, 전…

이후 바로 탈의실로 가면 나오와 유츠키의 화해 CG를 볼 수 있다.

64~65. 셔터를 연 후 전시실로 가면 나오를 만날 수 있다.

82. 배전함을 폐기물 처리장의 「전깃줄」로 수리한다. 「지혈 테이프」로 수리할 경우에도 CG가 있지만 「전깃줄」로 수리해야 나오의 포인트가 오른다.



▲ 감시하고 있는 건가?

POINT 97. 전시실로 가면 나오와의 굿 엔딩 이벤트가 발생한다.

주인공 : 나오…?

나오 : …

주인공 : 왜 그래?

나오 : …

나는 발전실에서의 일을 생각했다. 키하루의 일, 나오 아버지의 일, 나오 자신의 일… 말조차 할 수 없는 복잡한 기분에 싸여 계속 고민해 온 것이다. 나오…

나오 : …

주인공 : …?

나오 : …나 이제 무너질 것 같아…

주인공 : …

나오 : 난 잔인해, 아무래도 나쁜앤가봐.

주인공 : 왜 그런 말을… 나오는…

나오 : 됐어… 말하지마…나 무서워…

주인공 : 무서워?

나오 : …키하루의 일도 아버지의 일도 뭐든 어떻게든 잘 이해되는 순간이 있어. 그런 자신을 믿을 수 없어…

주인공 : …됐어 …그걸로.

나오 : …에?

주인공 : 어쨌든 힘내는 거야.

나오 : …

주인공 : 자기 일은 내팽개치고 다른 사람일만 생각하고… 그 결과 불행… 그런 건 이상해, 절대 이상해, 괜찮아, 때로는 어떻게 하든 잘 되니까.

나오 : …

주인공 : 왜 좀 더 빨리 나에게 말하지 않았어…

나오 : …바보…

주인공 : 누가?

나오 : …아–아… 절대로 말하고 싶지 않았는데…

주인공 : …뭘?

나오 : …이젠 안되겠어.

주인공 : …그런 식으로 혼자 품고 있으니…까…나오?

나오 : …좋아해.

머릿속이 하얗게 되었다. 나오의 말만이 머릿속에 울리고 있었다. 몇 초 후면 그 말도 눈앞에 있는 표정도 꿈같이 잊어버리는 걸까…? 잊고 싶지 않다.

주인공 : 잊고 싶지 않아…

나오 : … 괴로울 때 옆에 있어주는 건 항상 너… 그래서 열심히 힘내면서 지내왔어.



▲ 에, 에가 왜이래?

주인공 : 그런가…

나오 : …힘 …빠져버렸어…

주인공 : …바보…

나오 : …응



POINT 116~. 치히로의 생사 이벤트를 성공시키고, B3층의 잠겨져 있던 문으로 가자. 그러면 문 앞에서 격리실에 누군가의 기척이 있음을 알게 된다. 일단 문을 열고 직통 엘리베이터를 타고 제 3실험실로 가자. 그러면 미즈타니 소장을 만나고 「칸다의 열쇠」를 얻은 후 직통 엘리베이터를 타고 오는 중 나오의 베스트 엔딩 이벤트가 일어난다.

미즈타니 : …

주인공 : 미즈타니 씨?

미즈타니 : 나는… 나는 역시 갈 수 없어…

주인공 : …미즈타니 씨 …왜 입니까?

미즈타니 : …
주인공 : 미즈타니 씨, 죽는 것으로 속죄할 생각입니까?
미즈타니 : …
주인공 : 죽는 걸로 보상되는 일은 아무 것도 없습니다. 11년간 계속 도망쳤고 마지막까지 도망칠 작정입니까?
미즈탄 : 미안…
주인공 : 미즈타니 씨.

이런 멋대로 지껄이는 이야기는 용서할 수 없다. 혼자 남은 나오는 어떻게 되지? 나오는?

나오 : 기다려요, 아버지…
미즈타니 : …
나오 : 그런 중요한 일까지 혼자서 결정하지 말아요…
미즈타니 : …
나오 : 나… 아버지 아이지요?
미즈타니 : …
나오 : 아버지…
미즈타니 : 네 어머니가 하루에의 일을 알았을 때 그녀는 나를 격렬하게 비난했다…
나오 : …
미즈타니 : 네가 태어나고… 자신이 방황하고 있는 걸 알았다… 자신이 하고 있는 일이 정말로 의미 있는 일인가… 눈이 부실 정도로 순진하고 더러움을 모르는 너에게 아버지 노릇을 하기가 무서웠다… 언제부터인가 아버지라고 불리는 걸 두려워하기 시작했다. 11년 전 남겨진 감정은 어떻게 하면 사라질 것인가…? 좀 더 빨리 알았다면…
나오 : …
미즈타니 : 미안.
나오 : 아버지.
미즈타니 : 나는 너에게 경멸받는 것이 두려웠다…
나오 : …아버지.
미즈타니 : …
나오 : …나는 믿어도 되요.
미즈타니 : …

미즈타니 씨는… 고독을 바라고 있었을 리가 없었다…

구해줘, 저 남자를」

호조 씨 당신은 알고 있었군요. 미즈타니 씨가 정말로 원하는 것을… 돌아가야 할 장소를…



▲ 가족은 소중한 것

이후에는 마찬가지로 저수실의 탈출구를 확보해 탈출하면 된다.

BEST ENDING

사건 이후 서로의 마음을 확인한 두 사람은 본격적으로 사귀기 시작한다. 대학에 들어가서도, 그리고 대학을 졸업하자마자 두 사람은 지체 없이 결혼한다. 이제부터 소중한 가족의 의미를 두 사람이 만들어나갈 것이다



▲ 이익! 왠지 화가 난다!



▲ 아, 아이까지?



호조 치히로

게임 중간에 출현하므로 이벤트가 뒤쪽에 몰려 있는 느낌이다. 베스트 엔딩이 있는 캐릭터 중에서는 가장 엔딩 순위가 높기 때문에 쉽게 공략 할 수 있다. 다만 생사 이벤트의 난이도가 상당해서 실패를 겪지 않고 돌파하기란 아마도 어려울 것이다.

POINT 51~56. 경비원실의 「q의 열쇠」로 지질 연구실를 열고 들어간다. 방을 나올 때 치히로를 보게 된다. 치히로가 도망치고 생물 연구실 앞에서 레이코와 만난다. 레이코의 부탁대로 사육 케이스를 부순다. 단 이때 반드시 「지혈 테이프」를 사용한 뒤 「십자 드라이버」를 사용할 것!



▲ 일단은 좀 붙이고…

그래야 사육 케이스 안의 「캡슐」을 얻을 수 있다. 그 다음 바로 응접실로 가서 치히로와 호조의 상봉 장면을 보자.



▲ 「캡슐」은 이쪽에

그러고 난 뒤 시간 시간을 맞추기 위해 다시 한 번 응접실로 들어간다. 다른 캐릭터들의 이벤트를 겹치게 하지 않기 위한 것이다. 그 후 휴게실로 가서 냉장고 안의 「우유」와 「고양이 먹이」를 얻도록 하자. 냉장고 옆의 "고양이 2 KL-304에서 KL-306으로"라는 메모도 빠뜨리지 말고 보도록 하자.

56~57. 지질 연구실에서 레이코와 만난 후 경비원실 근처에서 치히로를 보게 된다.

61. 「나중에 자기도 간다(後]から自分も行く)」를 선택한다. 그리고 곧 바로 B1층 셔터 앞에서 칸다와 치히로를 보게 된다. 치히로의 굿 엔딩 조건 중 하나다.

주인공 : 수고하십니다. 칸다 씨.
칸다 : …별 말씀을.
주인공 : 어떻습니까?
칸다 : 역시 오작동인 듯 합니다. 열쇠를 사용해 여는 것 외에는 방법이 없습니다.
주인공 : 카드 키인가요?
칸다 : 아뇨, 여기서부터는 소장의 허가가 필요하기 때문에 카드 키는 안됩니다. 윗층에서 출입이 허가된 건 부소장 카가미 씨뿐입니다.
주인공 : 그렇습니까?
칸다 : 제가 마지막으로 이곳의 열쇠를 본 것이… 확실히… 지질 연구실.

주인공 : 알겠습니다. 어쨌든 그걸 찾아볼테니까.

칸다 ; 그렇군요.

치히로 : …

주인공 : …에 그러니까 아, 이 오빠는 연구원인…

치히로 : 칸다…

주인공 : …에? 아아 호조 씨한테 들은 건가?

칸다 : 죄, 죄송합니다. 또 기분이 나빠져서… 먼저 돌아가서 쉬겠습니다.

주인공 : 아! 칸다 씨!

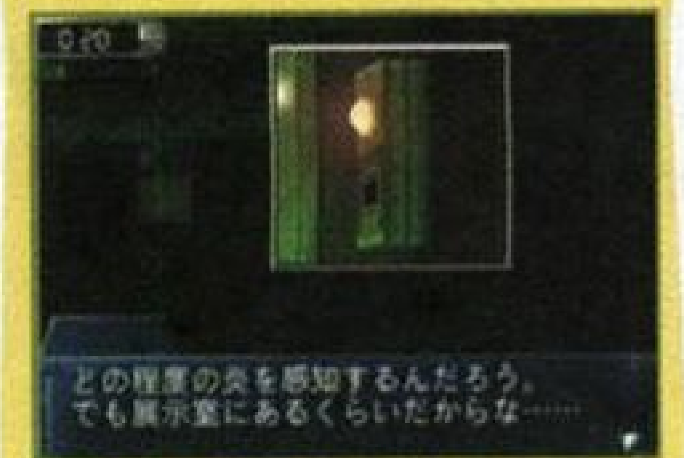
치히로 : 싫어

주인공 : …에?

치히로 : 저 사람… 굉장히 싫은 냄새…

63~65. 「시체의 열쇠」를 얻고 나서 지질 연구소로 가면 치히로를 볼 수 있다. 이후 B1층의 셔터를 열고 B1층 엘리베이터 근처에서 치히로를 볼 수 있다. 그녀는 아래층은 너무 무운 곳이라고 말하며 어딘가에서 고양이가 운다고 말한다.

POINT 70~71. 리모콘을 얻은 후 전시실로 가면 치히로가 전시 케이스 아래의 뚜껑아래 고양이가 있다고 말한다. 이때 전시 케이스를 「잭키」로 들어올리면 치히로의 베스트 엔딩 이벤트로는 실패다. 이 때에는 「라이터」를 가지고 화재 경보기를 작동시켜야 한다. 그러면 치히로가 뚜껑 안으로 들어간다. 방을 나가면 치히로가 고양이를 데리고 나온다. 이 때 「목욕타올」을 가지고 있어야 치히로의 얼굴을 닦아주며 비로소 이벤트 성공! 「잭키」로 들어올릴 때의 실패 CG도 있으니 놓치지



▲ 이곳에 「라이터」를 가져다대면


▲ 자아, 오빠가 닦아 줄께

79~80. 키하루의 생사 이벤트 후, 악품실 앞에서 레이코와 치히로를 차례로 만난다.

90~91. 의무실 근처에서 나오를 만난 후, B1층 복도로 가보면 치히로가 고양이가 계속 운다고 말한다. 이 때 고양이의 입 근처에 「우유」나 「고양이 먹이」를 줄 수 있다. 하지만 노말 포인트는 「우유」를 주어야 얻을 수 있다.


▲ 아… 쏟았다…

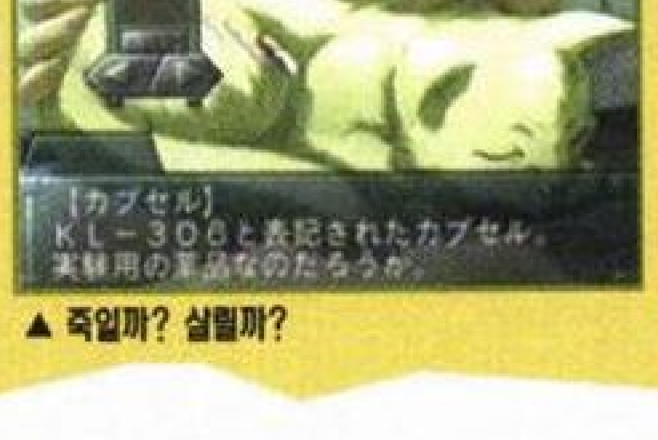
POINT 93~94. B3층에서 칸다와 만난 후 물품실로 올라오면 치히로와 이야기를 나눌 수 있다. 계속 이야기해서 치히로가 가장 아끼는 물건이 오르골이란 것을 들어야 한다. 별 것 아닌 것 같지만 베스트 엔딩의 조건이다.

96~97. 레이코의 생사 이벤트 후 바로 물품실로 가면 또 치히로와 이야기를 할 수 있다.

POINT 107~110. 호조의 죽음 을 확인하고 의무실을 나온 다음 곧 바로 다시 한 번 더 들어가자. CG가 등록된다.


▲ 드디어 안식을…

미스미의 생사 이벤트 후, 폐기물 처리장으로 가면 치히로가 호조의 죽음으로 혼란스러워 한다는 걸 알 수 있다. 폭주하면 안 될텐데… 그런 후 B2층 저수실에서 치히로에게서 칸다가 무언가 버렸다는 이야기를 듣고 바로 전시실로 가보자. 치히로가 고양이가 움직이지 않는다며 슬퍼하고 있다. 치히로의 굿 엔딩 이벤트. 쓸 수 있는 아이템은 두 가지. KL-304라고 쓰인 「정제」와 「캡슐」. 전엔 휴게실에서 메모를 봤다면 「캡슐」을 써야 한다는 걸 알 것이다. 「정제」를 써서 CG를 보는



▲ 죽일까? 살릴까?

것도 잊지 말도록. 잔인하지만.


▲ 고양이가 살아나자 눈물이란 것을 흘리는 치히로

주인공 : 치히로

치히로 : 없어지면 싫어… 외로운 건 싫어…

주인공 : 괜찮아… 이제 아무도 가지 않아.

치히로 : 정말로?

주인공 : 정말이니까 오빠를 믿어.

치히로 : 응

주인공 : 안심해도 돼. 응?

치히로 : …응 …응…

치히로… 이 아이가 계속 잃어버렸던 것이 무엇인지 안 기분이 든다. 그리고 이제 또 다시 잃게 되는 일은 없다는 것도… 호조 씨, 당신의 손녀입니다…

112~113. 나오의 생사 이벤트 성공 후, 폐기물 처리장으로 가서 치히로를 만난다.

POINT 116~. 잠겨있는 문으로 가면 격리실에 인기척을 느낀다. 직통 엘리베이터를 타고 제 3실험실로 가면 치히로의 베스트 엔딩 이벤트 발생!

주인공 : 치히로!!

칸다 : 하하하하… 네가 미운가 본데.

치히로가 미즈타니를 조용히 바라보고 있다.

주인공 : 치히…

치히로의 이름을 부르자나는 그제서야 느꼈다. 이 방의 이상한 상황을… 부서진 기재와 끊어져버린 많은 코드. 무엇보다 이 방안의 이상한 느낌. 이건 대체… 어째서 치히로가… 키하루까지…? 울고 있나? 왜지? 대체 이곳에서 무슨 일이 일어난 거지?

칸다 : 그래 밉겠지. 괴물로 만들어버렸으니.

칸다… 미워한다… 괴물…

「설마 그 미완성체를…?」

「그 계획을 실현시키기 위해 필요했지…」

「설마 그걸 기르고 있을 줄은… 미련입니까? 아니면 보상입니까?」

칸다 : 하하하하! 나의 인생을… 돌려달라는 건 가?

…치히로 설마.

「그리고 그 프로그램에 의해 각성한 인류를 창조하는 일…」

…설마

「그것이야말로 CODE : alchemy」

…설마!! 안 돼!!

「약속」

「…」

「오빠」

「오지마」

「오빠」

「오지마」

「…」

주인공 : 안 돼에에~~~!!



▲ 역시 초능력 소녀였나?



▲ 쿠욱… 날 봐서 참으렴

주인공 : 안 돼… 그런 힘… 사용하면… 안 돼…

치히로 : …오…빠…

주인공 : 안돼… 절대로… 알겠니? 이제… 누구도 너에게 상처 입히지 못하게 함께, 내가 널 지킬테니까…

치히로 : 오빠… 무서웠어, 계속… 계속… 치히로의 몸 안에 누군가가 있고… 뭐가 옳은 건지 알 수가 없어서… 무서웠어… 계속 무서웠어…

주인공 : …이제 괜찮아… 오빠가… 있잖아? 응?

치히로 : …응 …응

주인공 : 그러니까… 그러니까 이제 울지마.

치히로 : …응 …응

칸다 : 크크크크… 하하하하!

주인공 : 칸다 …큭

칸다 : …그래서?

주인공 : …?

칸다 : 제길 이게 뭐야 이 각혈은, 쿨럭…

뭐지? 대체…뭐가?

「어째서… 슬픈… 기억」



▲ 알아서 죽는 칸다… 싱겁군

「오빠」

설마… 카가미도 칸다도 그 때에…

칸다 : 설마… 그 때… 어째서… 살았던 게 아니었…나? 나도…? 그런…재미없군 하하하하, 재미없어… 좀 더 재미있는 걸 …하고 싶었어…



이후는 역시 B2층의 저수실을 통해 탈출한다.



▲ 모두 치히로가…

BEST ENDING

사건 이 후 치히로는 갈 곳이 없어지고 주인공은 치히로에게 같이 살지 않겠냐고 권유한다. 언제까지 나 치히로를 지켜 주겠다며.



◀ 주인공 : "후후후… 오빠랑 같이 살까?"



▶ 치히로 : "목욕탕에도 같이 들어가요?"



▲ 주인공 : "쿠쿠쿠쿠! 물론이지!!"라고 말하고 있다



오가와 키하루

이로인. 말이 필요 없다. 아오이를 제외하고는 가장 늦게 등장하지만 베스트 엔딩을 보기 위해서는 초반부터 물밑작업이 필요한 캐릭터. 하지만 베스트 엔딩 이벤트를 보면 아무래도 이로인은 치히로 같다는 느낌을 지울 수가 없다.

78~79. 전시실 앞에서 나오와 만난 후, B3층 복도에서 키하루와 만난다. 굿 엔딩의 조



▲ 겉으로는 웃고 있지만

건 중 하나다. 키하루의 생사 이벤트가 발생하면 나오지 않는 이벤트다.

80~81. 레이코와 만난 후, B3층 저수실에서 키하루와 만난다.

POINT 91~92. 전시실 앞에서 유츠키를 만난 후 생태 관찰실로 가서 키하루와 만난다. 굿 엔딩의 조건 중 하나인 이벤트. 어머니를 회상하는 CG를 볼 수 있다.

그리고 난 후 키하루와 함께 행동해야 한다. 안 그러면 베스트 엔딩은 볼 수 없다. 이제 둘이서 냉동고로 가자. 냉동고



▲ 이 게임 최고의 캐릭터일지도…

의 오른쪽 선반 밑의 바닥에서 「얼어붙은 열쇠」를 발견하자. 「송곳」을 사용해서 이 열쇠를 집자. 「생석회」를 사용할 수도 있지만 그러면 이벤트 실패다. 「송곳」으로 열쇠를 집을 때 키하루가 떨고 있는 모습을 보게 된다. 즉시 셔츠를 덮어주자. 그러면 이벤트 조건 만족!


▲ 남자가 벗어줘야 하는 이유를 모르겠어~!


▲ 눈이 오면 시간이 멈춘다…

93~94. B3층에서 칸다와 만난 후 B4층으로 가서 레이코와 만나자. 그리고 난 뒤 「얼어붙은 열쇠」를 이용해 B4층 저수실을 열도록 하자.

96~97. 레이코의 생사 이벤트 후, 물품실로 가면 키하루를 만날 수 있다.

99~100. 미즈타니 소장을 처음 만난 후, 물품실로 간다. 치히로와 키하루를 만날 수 있다.

107~108. 미스미의 생사 이벤트 전에 전시실로 가면 미즈타니 소장과 키하루가 이야기하는 것을 들을 수 있다.

키하루 : 어머니와… 만나고 싶습니다.

키하루…?

미즈타니 : …

미즈타니 씨와 이야기하는 건가?

키하루 : 어머니를 되살리기 위해서 제가 필요한 겁니까?

미즈타니 : …

키하루 : 그런 이야기…전…어떤 표정을 지으면 좋을까요? 혹시 제 안의 어머니의 추억이 당신의 그것과 비슷할지도 모릅니다. 어머니의 기분은 생각지도 않고 추억을 미화해서… 좀 더 소중한 것이 다른 것도 많은데…

주인공 : 키하루…

키하루 : 제멋대로 말해서 죄송합니다. 왠지… 안 될 것 같군요. 저…

CG는 없지만 키하루의 노멀 포인트가 올라간다. 이 후 곧바로 생태 관찰실로 가면 키하루를 위로해 줄 수 있다.

POINT 109~110. B2층 저수실 근처에서 치히로를 만나고 B4층 저수실로 가면 키하루의 굿 엔딩 이벤트 발생. 깜깜한 저수실을 밝히기 위해 일단 「십자 드라이버」로 비상등의 커버를 열고, 스위치를 찾아서 누르면 저수실의 플랑크톤들이 마치 눈처럼 내리는걸 볼 수 있다.

주인공 : …키하루?

키하루 : …아… 눈…

주인공 : 에…?

키하루 : 눈이… 내리고있어…


▲ 시간이 멈추는 것인가?

순간 마음을 빼앗겼다. 자신이 어디에 있는지 뭘 하고있는지도 잊고 있었다. 조용히 눈오는 날의 창 밖에서 계속해서 내리는 눈을 바라보는 것처럼…주위에 정적이 감싼다… 그래… 마치 모든 시간이 멈춘 것처럼…

키하루 : …지금, 시간이… 멈췄어…

주인공 : …아아

키하루 : 좀 더… 조금만 더… 멈췄으면 좋겠어…

주인공 : 키하루…

키하루 : 오빠…

항상 옆에서 봐 온 키하루가 처음으로 보여준 표정… 항상 자신을 억누르고…

「없어」

어떠한 때라도…

주인공 : 누군가를 위해서 전부를 쏟아 붓는 건 이제 그만 둬…

키하루 : 오빠를 계속 지켜봤어. 어렸을 때부터 계속… 계속… 오빠를 좋아해. 오빠.


▲ 키하루… 확실히 친남매는 아니지…

항상 옆에 있었다. 「안녕」. 처음 만난 그 날부터 계속. 언제부터 참아 온 걸까? 이렇게 옆에 있는데…난…

주인공 : …키하루

POINT 116~. 우선 B3층의 잠겨진 문으로 가면 제 2실험실에 인기척을 느끼게 된다. 그곳으로 가서 엿보면 베스트 엔딩 이벤트가 시작된다.

주인공 : …칸다!

미즈타니 : …

칸다 : 그럼 무서운 표정 짓지 마. 맘대로 실험해도 좋다구. 어떻게 될지 보장은 할 수 없지만.

…실험? 뭐지… 무슨 소리를 하는 거지?

칸다 : 소중한 하루에 씨에게 상처를 입힌다면 싫겠지?

미즈타니 : …

칸다 : 그러면 얌전히 말을 듣는 게 낫다고 생각하는데. 유용하게 사용해 줄테니까.

설마… 미즈타니 씨가 하려고 하는 실험을 칸다가…?

칸다 : 키가미를 이용해서 그 어처구니없는 실험이 완성될 때쯤 해서 훼방 놓을 생각이었지만… 들어버렸지. 너의 실험에 대해서 말이야. 설마 이렇게 빨리 찬스가 올 거라고는 생각도 못했지만.

미즈타니 : 이 아이는 이제 상관없잖아

미즈타니 씨… 알아주었군…

칸다 : 너하고는 상관없어도 나에겐 있어.

미즈타니 : 너… 설마?

칸다 : 자, 갈까?

문에서 나오는 칸다를 피해 B3층의 잠겨졌던 문을 통해 직통 엘리베이터를 타고 제 3실험실로 간다.

이 안에? 나는 천천히 손잡이를 돌려봤다… 제길 어째서 이렇게 된 거야…

이러면 마음놓고 접근할 수가 없어…

칸다 : 자아 만나게 해주지. 만나고 싶어했으니.

만나게 해 줘…? 아… 설마…


▲ 이런 것이 하루에란 말인가!

키하루 : …

칸다 : 그 녀석이 너의 엄마인 것 같군.

칸다가 키하루에게 건네준 상자모양의 장치는 안이 빛나고있어서 확실히 확인할 수가 없다. 저 안에 하루에 씨를 형성하는 기억의 모든 것이 들어가 있다…

키하루 : 어…머니…? 이것이… 어머니…? …들려요? 어머니……네에?…네에?…싫어~~~~~~~!! 어머니…!

칸다 : 아-아 너무하는군. 어머니를 이런 꼴로 만들다니.

……용서 못해…키하루의 감정을 가지고 놀다니…

미즈타니 : …

칸다 : 자아…감동의 대면도 끝났고, 보여…줘. 너의 연구성과란 것을.

미즈타니 : 거절한다…

칸다 : 상황을 생각하고 말해줘요.

주인공 : 그만둬!!

말로통할 상대가 아니란 건 알고 있다… 기회를 봐서 모두 한꺼번에 덤빌까? 아니야 그건 현실적이지 않아… 내가 주



▲ 너 좀 있으면 죽을 놈이…

의를 끌어서 적어도 두 사람만이라도… 지금 생각할 수 있는 건 그것 밖에 없다.

칸다 : 이봐…왜 여기에 있지?

키하루 : 오빠…

주인공 : 난 널 용서할 수 없어.

칸다 : 쿠쿡…하하하하하 바보 같으니…

나는 미즈타니에게 시선을 보내봤다. 나의 의도를 알아챌 것인가? 아니면… 미즈타니는 행동을 일으킬 기색이 없다. 마치 무언가 결의 한 듯하다. 미즈타니 씨… 당신은 지금까지 그렇게 혼자 생각하는 법밖에는…사람이 죽음으로 보상할 수 있는 건 아무 것도 없어…하루에 씨를 계속 생각해 온 당신이라면 항상 자신을 변화시킬 수 있을 거야… 그런데…그 시기에 이르러서 아직 당신은…

주인공 : 두 사람을 놔 줘라.

칸다 : 들리지 않는걸.

주인공 : …처음부터 사람의 연구를 노린 게 아닌가?

칸다 : …

주인공 : 최저다… 넌.

칸다 : 좀 더… 현명하게 살아라.

주인공 : …그렇게 할 작정인가? 나는 그렇게 생각하지 않아.

칸다 : 아?

주인공 : 단순에 날 죽이지 않은 건 현명하지 않았다고 말했다.

칸다 : 이봐… 입 조심해…

주인공 : …사실이다. 너의 사고방식엔 모순이 있어. 사실은 죽일 수 없었던 이유라도 있는 게 아닌가?

칸다 : 두 번 말하지 않는다.

내 말에 흥분하고 있다… 역시 뭔가…

칸다 : 훌륭해 훌륭해. 그래 이 녀석이라면 손을 더럽히지 않고도 죽일 수 있겠군.

주인공 : 왜 흥분하지 ?

이상하게도 공포감은 없었다. 어째서일까?

칸다 : 뭐야? 그 근거 없는 자신감은… 알았어. 할 수 있는지 없는지…큿! 뭐야 이 각혈은…

뭐지? 무슨 일이 일어난 거지? 칸다는 격렬한 발작을 일으키고 바닥에 쓰러졌다.

칸다 : 설마… 그 때의…

주인공 : 그 때…?

…설마…

칸다 : 어째서… 살았던 게 아니었던 건…가?

그 때 일어난 무언가가 이 남자의 몸을 잠식한 건가?

주인공 : …

칸다 : …나도…? …그래… 재수없군… 좀 더… 재미있는 일… 하고 싶었는데…

미즈타니 : …불행한 남자다…

미즈타니는 유독가스가 발생한다는 말



▲ 미즈타니 소장마저도…

을 남기고 「제 1실험실의 열쇠」를 남기고 스스로 목숨을 끊는다.

「칸다의 열쇠」와 「제1 실험실 열쇠」를 챙기고 직통 엘리베이터를 타고 돌아오는 도중에 키하루의 두 번째 생사 이벤트가 발생한다. 엘리베이터가 끊어져 매달려 있는 키하루에게 무언가를 던져주어야 한다. 일단 눈앞에 보이는 밧줄은 썩은 것이라서 던져주면 실패다! 일단 왼쪽의 파이프 하나를 뜯어서 「녹슨 철 파이프」를 입수해서 소화전을 열러 소화 호스를 던져주자. 이 소화전에는 치히로의 생사 이



▲ 저 밧줄을 일단 써서 CG를 볼까나?

벤트에 관련된 중요한 힌트가 있기도 하다.

키하루를 구했다면 이젠 제 1실험실로 가자. 제 1실험실의 컴퓨터 선반 뒤에서 「도끼」를 얻어서 부서질 것 같은 벽을 부숴 보자. 그러면 탈출구가 만들어질 것이다. 제한 시간은 15분!! 먼저 키하루부터

BEST ENDING

하루에를 사랑한 두 사람의 감정이 교차한 그 사건. 주인공은 이 후 키하루에게 더욱 신경 쓰게 되었고 둘의 결혼은 당연한 것이 되었다… 라는 것은 아니고, 아직은 남매 같은 사이. 하지만 언제까지나 같이 있을 수 있을테니…



▲ 겨, 결혼?!



◀ 후우, 꾸, 꿈인가?

▼ 우왓! 안기지 마라!!





후지사와 아오이

숨겨진 캐릭터격인 아오이는 발견한다는 것 자체가 거의 하늘의 별 따기다. 하지만 일단 등장시키면 굿 엔딩을 보는 것은 식은 죽 먹기. 워낙에 엔딩 순위가 낮아서 노멀엔딩 보기가 더 힘들다.

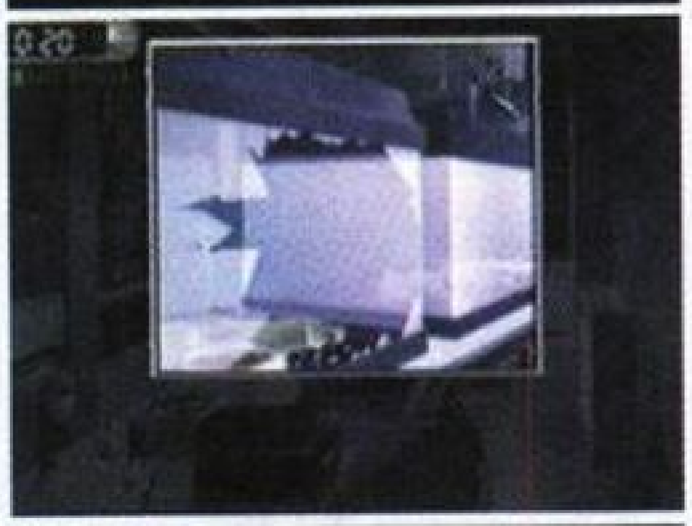
POINT 24. 소장실에서 「편지」를 찾아야만 한다. 맨 오른쪽 책장 상단부분에 있으니 찾아보길. 편지에는 「아오이 힘내!」라고 크레파스로 써있다.

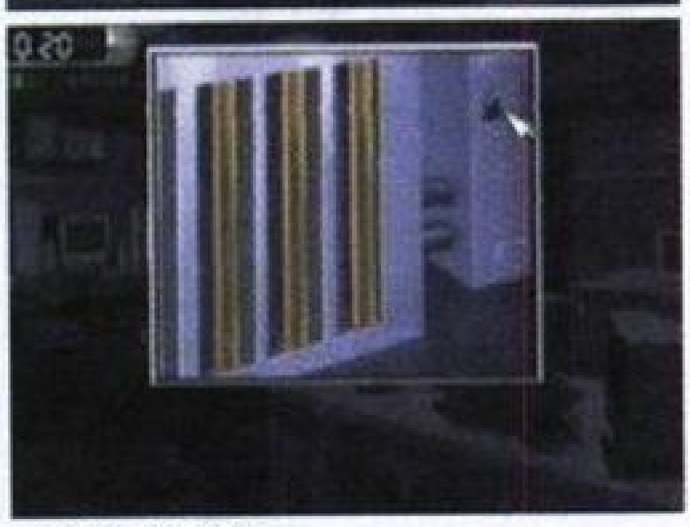


▲ 이 곳 부근이다

70~71. 리모콘을 얻었으면 다음 세 부분에 리모콘을 사용하자. 첫 째, 경비원실의 「Q의 열쇠」를 얻었던 박스 윗쪽의 발광장치. 둘째, 생물연구실의 사육 케이스 확대 화면에서 화면 오른쪽 윗부분에 있는 발광장치. 셋 째, 제 1제어실의 「컴퓨터 기판」교환 확대 화면에서 기판 오른쪽의 발광장치.







▲ 이 세 부분이다

그리고 나서 소체 보관소로 가보자. 문이 열릴 것이다. 들어가서 판넬을 조작하자. ADD버튼을 계속 눌러서 세 개의 패스워드를 「A. O. I」로 맞추자. 한 번이라도 실패하면 끝장이니 신중하게 하자. 그리고 나서 일단은 물러나자. 나중에 다시 오면…



▲ 이렇게 맞추자

93~94. 칸다와 만나고 나서 소체 보관소로 가보자. 더듬이 7인 전대 7호 대원… 아니… 숨겨진 캐릭터 아오이가 깨어있을 것이다.



▲ 웬지 파티마 같은데?

주인공 : …아… 나쁜 뜻은 없었어요. 저기…

?? : …옷…

주인공 : …예?

?? : …옷을…

주인공 : 옷?

내 바로 옆에는 쉽게 걸칠 수 있을 정도의 의류가 아무렇게나 놓여져 있었다.

주인공 : 이걸…니까?

그렇게 묻자 여자는 말없이 고개를 끄덕였다. 내 존재 따위는 무시하듯이 여자는 천천히 옷을 걸쳤다.

?? : …고마…워요.

주인공 : 아… 아뇨.

고맙다고? 옷을 건네준 데 대한 답례인가?

주인공 : 저기… 갑자기 놀라게 해서 미안합니다.

?? : ……

주인공 : 저기…

?? : …나 …아오이…

주인공 : 아오이 씨… 입니까?

아오이 : 내 얘기는… 아무에게도… 말하지 마… 부탁해요…

주인공 : 예? 아, 잠깐…

스스로 아오이라고 이름을 밝힌 여자는 휘청거리며 벽 근처까지 걸어갔다. 그리고 전신이 벽에 달라붙자 그대로 천천히 주저앉았다. 마치 전지가 떨어진 장난감처럼…

주인공 : …예?



▲ 잠만 잘 분위기…

아오이 : …

자고 있다… 괜찮은 걸까…? 그건 그렇고 굉장히 피곤한 얼굴을 하고 있다. …아 설마 내가 만진 패널 때문에…? 어쨌든 그녀가 눈을 뜨면 천천히 얘기를 들어보자.

95~96. 소체 보관소 앞에서 유츠키를 만나게 된다. 이때 유츠키가 소체 보관소에 관심을 가진다. 일단은 아오이가 부탁한대로 둘러대자(はぐらかす). 그리고 소체 실험실로 들어가서 아오이를 만나자.

DANGER

97~98. 레이코의 생사 이벤트 후, 전시실에서 나오를 만나자. 그리고 나서 소체 보관소로 가면 중간에 발전실에서 레이코가 옷 갈아입는 장면을 볼 수 있다. 아무튼 소체 보관소로 가면 아오이의 생사 이벤트가 일어난다. 다른 사람을 부르지 않고 약을 가져다주어야 하는데…



▲ 괴로워하는 모습이 무, 무섭다

일단 약품실로 가자. 약품실에서 극약 보관용 냉장고를 열고 냉장고 문에 붙어 있는 메모를확인하자. 메모에는 반드시 약품 운반 케이스를 사용하라고 되어있다. 일단 책상 아래에 있는 약품 운반 상자를 보자. 상자에 「배터리」를 사용하자. 그러고 난 다음에야 「와펜」을 집을 수 있다. 그리고 아오이

에게 가면 끝! 제한 시간이 3분이라서 좀 서둘러야 한다.



▲ 녹색의 병이 「왁찐」. 문에는 메모가 있다


▲ 이곳에 「배터리」를 사용하자

108~109. 미스미의 생사 이벤트 후 아오이를 만나러 가자.

POINT

110~111. 「끈 달린 열쇠」를 얻은 후, 아오이를 만나러 가자. 이번엔 아오이가 자신이 소중히 여긴 편지 이야기를 해준다. 「편지」를 가지고 있다면 여기서 「편지」를 넘겨주게 되고 굿 엔딩 조건은 이걸로 만족이다. 어렵게 찾은 것에 비해 너무 쉬워서 힘이 빠질 지경.

주인공 : 어라? 왠지 점점 건강해지는 느낌이 드네요.
아오이 : …그렇게 보여요?
주인공 : 아오이 씨는 강하다고 봐요. 다소 무리는 하고 있지만…
아오이 : 하지만 내가 지금 이렇게 있을 수 있는 건 친구 덕분이에요.
주인공 : …친구?
아오아 : 그래요…11년 전 나의 유일한 친구 그리고 그 아이가 나에게 건네준 이제는 없는 1통의 편지…

그렇게 말하면서 아오이 씨는 어슬렁 어슬렁 방황하듯이 무언가를 찾기 시작했다. 지금도 아오이 씨를 지탱해주는 편지…인가?

아오이 : 역시 찾을 수 없네. 그 아이 어떻게 되었을까…?

아오이 씨의 편지라는 게 설마…?

주인공 : 아오이 씨 …이거
아오이: …!! …어떻게…
주인공 : 우연히 발견했습니다. 아오이 씨의 편지였군요. 그게…
아오이 : …기뻐요…고마워요…

아오이 씨는 마치 오래된 친구를 만나는 것처럼 만면에 웃음 을 떠올린다… 그만큼 소중한 것이겠지…


▲ 아오이에겐 슬픈 과거가…

아오이 : 나는 부모님을 사고로 잃고, 만난 적도 없는 사람들에게 알지도 못하는 장소로 끌려갔어요.
주인공 : 에…
아오이 : 그곳에는 다양한 나이의 아이들이 잔뜩 있었어요. 개중엔 갓난아기도 있었어요. 대부분은 나처럼 부모님을 불의의 사고로 잃고 영문도 모른 채 끌려온 거였어요.
주인공 : 자유는 보장되었던 겁니까?
아오이 : 아니요. 연구실에 끌려갈 때까지는 자유였어요. 친구도 없었고… 기껏 친구가 되어도 곧바로 모두들 어딘 가로 끌려갔어요… 길면 수 일, 짧으면 몇 시간의 친구들도 있었어요.
주인공 : 그런…
아오이 : 내 차례가 왔을 때 단 한 사람이었지만 전송해준 친구가 있었어요…
주인공 : 그것이…
아오이 : 예… 이 편지를 준 남자애. 지금 어떻게 되었는지… 난…확실히 수명이 그리 길지 않아요…
주인공 : 아오이 씨
아오이 : 자신의 몸이니까 잘 알아요.
주인공 : 그런…
아오이 : 죽지 전에 다시 한 번 만나고 싶었어요.
주인공 : 제가 제멋대로 장치를 만져서…
아오이 : 아니요… 살아있다는 것이 이렇게 즐겁고 이렇게 기쁜 일이라는 걸 또 느끼게 해주었어요… 감사하고 있어요. 너무나도…
주인공 : 아오이 씨…
아오이 : …함께 있었던 시간, 아직 정말 짧은


▲웃어보이는 아오이. 이, 이쁘다…

시간이지만 원했던 것 같아요. 좀 더 좀 더 시간이 필요해요. 살고 싶어요… 살고 싶어요…
주인공 : … 곤란하군요.
아오이 : …예?
주인공 : 나… 아직 아오이 시와 얘기하고 싶은 게 잔뜩 있으니까… 살아 있어주지 않으면… 곤란해요.
아오이 : …
주인공 : …?
아오이 : …응. 그렇네요.

11년이란 시간을 채우기 위해서가 아니라 지금을 소중히 여기기 위해 살지 않으면…살지 않으면…

이 후에는 탈출 이벤트에서 아오이 한 명을 더 탈출시키면 그만이다.

GOOD ENDING

매스컴에 알려진 연구의 비리들. 아오이는 안 좋은 몸에 강제로 수술까지 받은 몸으로 정상적인 육체를 찾기 위해 고도의 수술을 받는다. 어려운 수술을 견딜 수 있었던 건 주인공이 옆에 있어주었기 때문. 이제부터가 시작이다.


▲ 안색이 좋아졌지만…이전이 더 매력적이었어


▲ 무언가 색깔이 안 맞는 이 느낌은 무얼까?


▲ 숨겨진 캐릭터치고는 별 것 없는 엔딩

엔딩 조합 및 조건 일람

엔딩은 전부 20 종류. 굿 엔딩이나 베스트 엔딩은 각각의 해당하는 조건을 만족 시켜야 한다. 베스트 엔딩은 키하루와 나오, 치이로 밖에는 존재하지 않는다. 노멀 엔딩이 경우는 다음 각 캐릭터의 노멀 엔딩 조건 중 3개 이상만 만족시켜 3포인트 이상만 올리면 된다.

노멀 엔딩	노멀 포인트를 3이상 올린다.
굿 엔딩	굿 엔딩 조건을 만족시키고 굿 엔딩 이벤트를 봐야만 한다.
베스트 엔딩	베스트 엔딩 조건을 만족시키고 베스트 엔딩 이벤트를 봐야만 한다.

타카노 레이코



노멀 엔딩

1. 키하루 생사 이벤트 돌파.
2. 레이코에게 사육 케이스를 부숴 달라는 부탁을 받을 때 「지혈 테이프」를 사용한다
3. 레이코 생사 이벤트 돌파.
4. 레이코를 연구실에서 탈출시킨다.

굿 엔딩

1. 물품실에서 레이코가 8mm필름을 찾는 이벤트를 본다.
2. 지질 연구소에서 레이코 이벤트를 본다.
3. 생물 연구실에서 레이코가 아버지를 미워한다는 이야기를 호조에게서 듣는다.
4. 「모조지」를 가진 상태에서 나오의 생사 이벤트 후, 자료실로 간다.

후지사와 아오이



노멀 엔딩

1. 아오이를 깨우는데 성공한다
2. 아오이 생사 이벤트 돌파.
3. 아오이를 연구소 밖으로 탈출시킨다.

굿 엔딩

1. 치히로가 폐기물 처리장에 칸다가 열쇠를 버리는 걸 봤다는 걸 듣고 나오의 생사 이벤트 전까지 소체 보관실에서 아오이에게 편지를 건네는 이벤트를 본다.

호다카 유즈키



노멀 엔딩

1. 미스미를 연구소 밖으로 탈출시킨다.
2. 유즈키가 계단에서 넘어졌을 때 「소독 알콜」을 사용한다
3. 휴게실의 곰인형을 고치는 이벤트를 본다.

굿 엔딩

1. B1층에서 유즈키가 수영을 하는 이유를 듣는 이벤트를 본다.
2. 탈의실에서 발생하는 유즈키와 나오의 화해 이벤트를 본다.
3. 격리벽이 등장하고 난 뒤 나오와 유즈키를 만나는 사이에 더스트 슈트로 폐기물 처리장으로 들어간다.

카사하라 미스미



노멀 엔딩

1. 유즈키를 연구실 밖으로 탈출시킨다.
2. 카드 키를 바꾸는 이벤트 전에 함께 행동한다.
3. 미스미를 연구소 탈출시킨다.

굿 엔딩

1. B3층 저수실에서 칸다에게 거절당하는 이벤트를 본다
2. 셔터에 미스미가 껴있을 때 궁뎅이를 만지지 않는다.
3. 유즈키가 살아있어야 한다.
4. 격리벽이 등장하고 난 뒤 나오와 치히로를 만난 다음 키하루의 생사 이벤트 전까지 물품실에서 「전구」를 갈아 끼우는 이벤트를 본다.

호조 치히로



노멀 엔딩

1. 전시실에서 고양이를 찾는 이벤트에서 화재 경보기를 작동시킨다.
2. 복도에서 고양이를 데리고 있을 때 우유를 준다.
3. 키하루를 연구소 밖으로 탈출시킨다.
4. 치히로 생사 이벤트를 돌파.

굿 엔딩

1. B1층 셔터 앞에서 칸다와 치히로의 대립 이벤트를 본다.
2. 호조가 죽은 뒤 치히로의 감정이 변하기 시작했다는 걸 폐기물 처리장에서 확인하는 이벤트를 본다.
3. 칸다가 열쇠를 버렸다는 이야기를 듣고 나오의 생사 이벤트 전까지 전시실에서 죽어 가는 고양이에게 「캡슐」을 준다.

베스트 엔딩

1. 키하루가 살아있어야 한다.
2. 전시실에서 고양이를 찾는 이벤트에서 화재 경보기를 작동시키고 「목욕 타올」을 가지고 있는다.
3. 치히로의 오르골 이야기를 듣는다.

미즈타니 나오



노멀 엔딩

1. 주차장 화재 이벤트에서 시트로 불을 끈다.
2. 지질 연구소로 갈 때 사다리를 사용한다.
3. 미즈타니 소장을 연구소 밖으로 탈출시킨다.
4. 키하루를 연구소 밖으로 탈출시킨다.

굿 엔딩

1. 로비 정전 이벤트에서 알콜을 보급한 알콜 램프를 사용한다.
2. 발전실의 배전함을 「전깃줄」로 수리한다.
3. 제 1제어실에서 발생하는 「달의 레스토랑」이벤트를 본다.
4. 키하루, 유츠키, 레이코가 살아있어야 한다.

베스트 엔딩

1. 로비 정전 이벤트에서 알콜을 보급한 알콜 램프를 사용한다.
2. 칸다와 나오의 밀담 이벤트를 본다.
3. 키하루, 유츠키가 살아있어야 한다

오가와 키하루



노멀 엔딩

1. 냉동고에서 함께 「얼어붙은 열쇠」를 「송곳」으로 집은 뒤, 셔츠를 덮어준다.
2. 전시실 앞에서 키하루와 미즈타니 소장의 이야기를 듣는다.
3. 나오를 연구소 밖으로 탈출시킨다.
4. 키하루의 생사 이벤트를 돌파한다.

굿 엔딩

1. 냉동고에서 함께 「얼어붙은 열쇠」를 집는다.
2. B3층 계단에서 키하루가 힘내는 이벤트를 본다.
3. 요리를 만드는 키하루의 어머니를 회상하는 이벤트를 본다.
4. 나오가 냉동고에서 칸다와 만나기 전에 B4층 저수실을 열쇠로 연다.
5. 치히로에게서 칸다가 열쇠를 버린 이야기를 듣고 나오의 생사 이벤트 전에 B4층 저수실로 가서 비상등의 커버를 열고 스위치를 킨다.

베스트 엔딩

1. 냉동고에서 함께 「얼어붙은 열쇠」를 「송곳」으로 집은 뒤, 셔츠를 덮어준다.
2. 치히로에게서 칸다가 열쇠를 버린 이야기를 듣고 나오의 생사 이벤트 전에 B4층 저수실로 가서 비상등의 커버를 열고 스위치를 킨다.

엔딩 우선 순위

게임을 진행하면서 여러 캐릭터의 엔딩 조건을 복잡하게 만족 시켰을 경우엔 아래의 우선 순위표를 참조하자. 엔딩은 다음과 같은 우선 순위를 가진다. 단, 노멀 엔딩의 경우는 노멀 엔딩 조건 4포인트 이상을 획득한 경우가 우선권을 가진다. 4포인트 이상 획득한 캐릭터가 복수인 경우엔 아래표의 순위를 따르게 된다.

1. 치히로 베스트 엔딩
2. 나오 베스트 엔딩
3. 키하루 베스트 엔딩
4. 레이코 굿 엔딩
5. 미스미 굿 엔딩
6. 유츠키 굿 엔딩
7. 아오이 굿 엔딩
8. 치히로 굿 엔딩
9. 나오 굿 엔딩
10. 키하루 굿 엔딩
11. 레이코 노멀 엔딩
12. 미스미 노멀 엔딩
13. 유츠키 노멀 엔딩
14. 아오이 노멀 엔딩
15. 치히로 노멀 엔딩
16. 나오 노멀 엔딩
17. 키하루 노멀 엔딩
18. 주인공 1명의 엔딩 1 (히로인 전원 사망)
19. 주인공 1명의 엔딩 2 (히로인 전원 노멀 포인트 3미만)

10. 주인공 1명의 엔딩 3 (히로인들을 버려 두고 탈출한 경우)

특별부록

수수께끼는 다 풀렸다

답만 알면 왠지 속은 느낌의 수수께끼들.
그 해답법을 알아보자.

첫번째난관
- 컴퓨터의 패스워드는 대체 무엇인가?

힌트를 다시 한 번 읽어보자. 이것은 간단한 수식으로 풀어야 한다. 수학과는 정말 담을 쌓은 필자이지만 그래도 원시적인 방법을 이용해 풀어보기로 한다.

일단 단위 수를 X, G의 합계 수를 Y라고 가정하자. 그리고 정상 시와 비정상 시에 각각의 G합계수를 구하는 수식을 만들자. 그러면 90G일 때에는 〈90X=Y〉가 되고 75G일 때에는 〈B+2685=75(X+49)〉가 된다. 보시다시피 연립방정식의 형태다. 아무튼 옛날의 기억을 더듬어 이걸 풀어보면 X=66, Y=5940이 된다. 단위 수 90G의 경우에 합계수가 5940이므로 75G때에는 이것에 2685모자란 수가 정답이 된다. 정답 8625. 그리고 요다를 명부에서 살펴볼 때 요다의 연구원 분류는 이므로 패스워드는 β-8625. …… 알고 있다… 무의미한 설명이란 것을.

두번째난관 - 음계 퍼즐의 해석은?

이것은 비교적 쉽다. 일단 회의실로 가면 음계가 적힌 책을 볼 수 있다. 책의 내용은 간단하게 축약해서

G음계　레솔시
F음계　도파라
C음계　도미솔

"도레미파솔라시"의 7음계에 순서대로 1부터 7까지의 수를 붙이면 답은 간단. 예를 들어 첫 번째 레솔시는 257이다.

세번째난관 - 가스실의 십자 퍼즐은?

이것은 일단 요령을 익히기가 너무 힘들다. 이 퍼즐의 목적은 9개의 칸 전부를 채우는 것. 일단 상, 하, 좌, 우 버튼에 따라서 나타나는 블럭의 모양을 잘 기억하자. 특히 + 버튼의 경우는 겹쳐진 블럭을 채워주므로 그 특성을 잘 파악해야 한다. 블럭의 법칙은 하나 겹치는 블럭이 있을 때 무조건 2칸만 겹쳐야 한다는 것이다. 그 보다 많거나 적으면 다시 원점으로 돌아간다. 예를 들어 ←, ↓버튼을 누르면 블럭이 2개가 겹쳐서 다시 검게 변한다는 걸 알 수 있다. 이 상태에서 다른 십자키를 누르면 겹치는 부분이 너무 많아져서 다시 원점. 이렇게 꼼짝 못하는 경우엔 +키를 눌러서 검게 변한 칸들을 채워놓자. 그리고 다시 → 버튼을 누르면 겹치는 부분은 2개가 생기며 서서히 칸들이 채워져 나간다. 요령은 이와 같다. ……알고 있다. 말로 설명해도 소용이 없다는 걸. 그냥 외우면 그만이지만…

네번째난관
- 최악의 난관 치히로의 생사 이벤트!!

이것이 이 게임 극악의 난이도를 자랑하는 문제의 수수께끼. 앞에서 말했다시피 일단 폐기물처리장 벽에 걸려있는 메모장을 보자. 무언가 글씨의 흔적이 있다. 샤프펜슬로 살살 그어보면 힌트가 나타난다.

2Y, 4Y
4X, 5X, 1Y, 2Y, 4Y, 5Y
2Y, 4Y
4X, 2Y, 4Y

입력해야 하는 숫자가 4개인 것을 보면 한 행이 하나의 숫자임을 알 수 있고, 첫째 숫자와 셋째 숫자는 같은 수임을 알 수 있다. 그러나 그 것뿐. 필자는 그 이상을 유추할 수가 없었다. 함수 관계까지 동원했지만 이상한 모형이 나올 뿐. 전작의 전례를 떠올리며 조용히 치히로를 죽여버린 비정한 필자. 과연 치히로가 죽고 나서야 힌트를 볼 수 있었다.

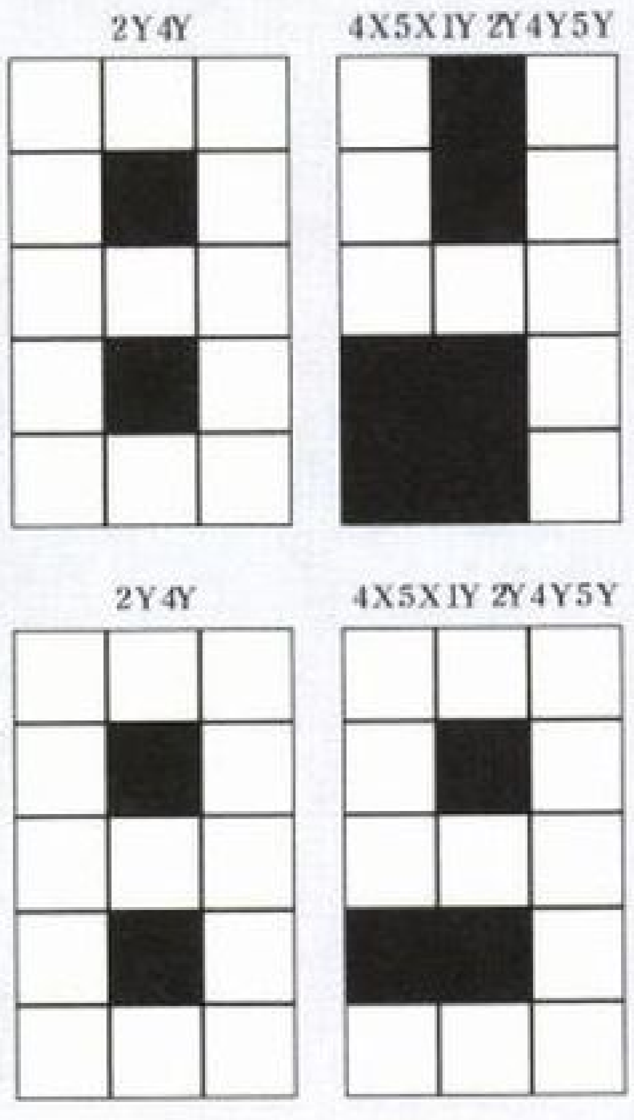
「숫자는 세로, 영어는 가로, 15개 칸을 칠하라」

힌트를 보자 더더욱 미궁에 빠져버린 필자. 결국 외부의 도움을 받기에 이르렀다. 이 자리를 빌어 문제의 답을 생각해 준 나의 사랑 종학군과 그 친구에게(이름을 까먹었다) 감사를 표한다. 자아, 문제의 답이다.

영어는 가로, 숫자는 세로이니 이런 표를 만들어보자. X, Y는 순서대로 가로에 세로는 숫자의 가장 큰 수인 5에 맞춰서 그린 것이다.



사실 여기까지는 필자도 생각했으나 이 다음을 생각하지 못 했던 것이다! 15개의 칸을 만드는 것을 말이다! 그리고 공식(?)을 대입시키니!!



이렇게 8489 라는 숫자가 나온다.
놀랍지 않은가? 이런 것을 3분 안에 그것도 4줄의 키워드만으로 풀라고 던져주는 데이터이스트에게 고개가 숙여진다.

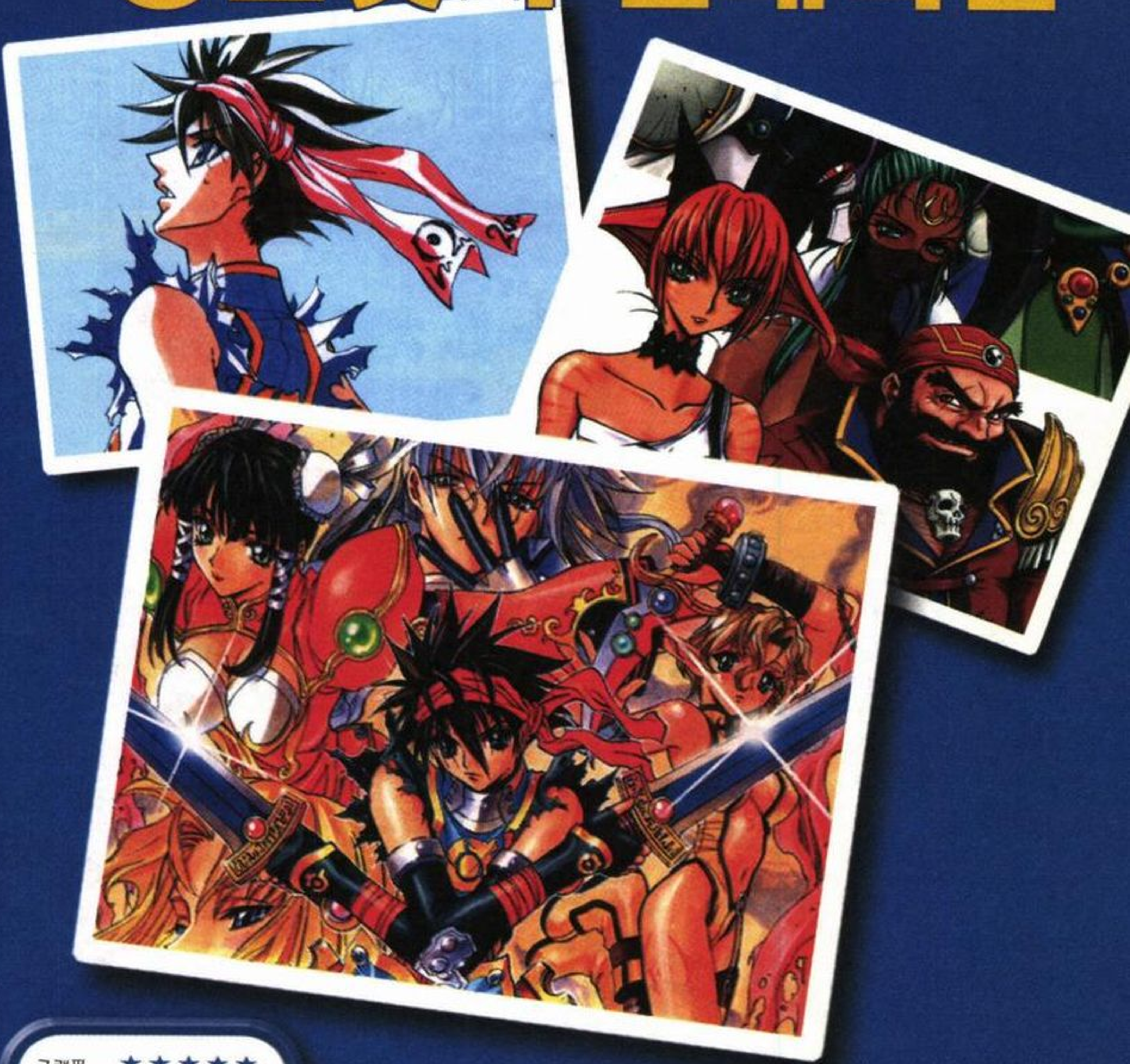


●장르:S · RPG ●제작사:메사이아 ●발매일:99. 11. 3 ●발매가:5,800엔

DREAMCAST

새로운 랑그릿사의 전설이 시작된다

랑그릿사 밀레니엄



그래픽	★★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
사운드	★★★★★★
연출	★★
소장가치	★★

전설은 다시 돌기 시작한다…. 새로운 천년을 향해…. 아주 오래전… 빛의 신 이르미스와 혼돈의 신 디볼의 싸움이 있었다. 막 태어난 세계를 걸고. 그리고 최후의 싸움 뒤에 신들은 산산히 부숴졌다. 하지만 그 파편은 지상으로 흩어져 간다. 하나하나에 싸움의 운명을 담고서…. 그리고 조각이 그 모습을 변화시킬 때, 또 하나의 새로운 이야기가 시작된다.

공략 ···› 홍 아저씨

캐릭터 소개

서브 캐릭터



타시 아스가라프
(タシ・アスガラフ)

소국 세이람의 왕위계승권 최하위인 귀족집안 막내였지만, 권력의 상징인 신검에게 선택되어 왕이 되었다. 밝고 건강한 소년.



사륜 델 비데룬
(サリューン・ヴィーデルン)

빈민굴에서 자라났지만 집정관 바제라드의 눈에 들어 비데룬의 군주가 된다. 고귀함과 어두움을 함께 지니고 있는 청년.







루마티 마프(ルマティ・マーフ)

종교국가 미스라교국의 승병단 단장. 민중으로부터 절대적인 지지를 얻고 있지만 힘을 가진 자들 중에는 그것을 좋게 생각하지 않는 자도 있다. 엄하고 진지한 성격 속에 부드러움과 약한 모습도 가지고 있다.

네이 리이슨(ネイーリイスン)

대륙중앙의 바다에 떠있는 섬나라 신의 군주. 적극적이고 자신감 있는 성격의 소유자이다. 자신의 모든 것을 걸고 모든 일을 끝까지 포기하지 않는 여성. 어머니의 뒤를 이어 신의 군주가 된다.

마사 리바(マサリバ)

어린 시절 아버지에게 들은 바 있는 신검을 우연히 손에 넣어 난폭자들이 모여있는 작은 나라인 펜라후의 군주가 된다. 늑대 소녀로 작은 일에 신경쓰지 않는 성격.

서브 캐릭터



린 마오신
(リン・マオシン)

유능한 군사(軍師). 두뇌는 명석하지만 자기중심적인 성격을 지니고 있다.



아시 나카루하
(アシ・ナカルーハ)

주군을 모시는 소녀기사. 한결같고 용감한 성격. 모시는 상대를 위해서라면 목숨까지도 바칠 수 있다.



벤 호
(ベン・ホー)

술을 좋아하는 해적이지만 호쾌하고 인정미가 있다. 어린 아이들에게 자상하다.



알담 크라인
(アルダム・クライン)

나라보다 사람을 모시는 타입의 무장. 부정을 용서하지 못하며 도의를 중시한다.

로사 몬스 메그
(ローサ・モンス・メグ)

혼돈신 디붐을 모시는 여성. 자신의 이름을 딴 도적단 몬스 메그를 이끌고 각지에서 약탈을 일삼는다. 약물과 최면술에 능통해 그 미모를 사용해 사람들을 홀리곤 한다. 라이브라스의 일원으로 등장할 때도 있다.



가슨 델 다크트
(ガースン・デル・ダクート)

대국 다크트를 다스리는 왕. 용병출신으로 실력과 책략으로 왕의 자리에 올랐다. 대륙제패의 야망을 가진 야심가로 이번 전란이 시작된 이유도 그 때문이라는 이야기가 있다.





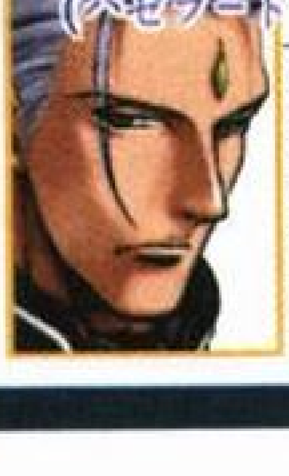
이사렐 아브다크
(イサレル・アブダーク)

조용하지만 강력한 승병.



그라디 신하
(グラディ・シンハ)

남자 못지 않은 여전사. 호쾌한 성격의 용병으로 언니같은 성격의 소유자이다.



바제라드 크라르
(バゼラード・クラール)

비데룬 왕조를 모시는 집정관. 아름답고 바르고 완전한 것을 원하며 자기 자신도 그럴다고 생각한다.



린 마오신
(リン・マオシン)

호색가로 한가한 성격을 가지고 있다. 자유로운 것을 가장 중요하게 생각하고 있기 때문에 어딘가 세상을 삐뚤어지게 보고 있다.

기본 시스템

조작방법

전략맵 화면

방향키	커서의 이동, 항목선택
스타트	일시정지
A버튼	결정, 커맨드화면 호출
B버튼	취소, 이동로 표시 ON/ OFF
X버튼	전체 커맨드 호출
Y버튼	커서이동 고속화
L트리거	시점 왼쪽으로 90도 회전
R트리거	시점 오른쪽으로 90도 회전
어날로그키	시점 높낮이 변경(3단계)

전투 화면

방향키	유닛 이동, 항목선택
스타트	일시정지
A버튼	유닛 공격, 커맨드 결정
B버튼	신검기 발동, 커맨드 취소
X버튼	'명령' 커맨드 호출
Y버튼	전투 커맨드 호출
L트리거	시점 왼쪽으로 45도 회전
R트리거	시점 오른쪽으로 45도 회전
어날로그키	시점 높낮이 변경(3단계)


▲B버튼으로 이동로를 표시할 수 있다

세력 분포도



살반 · 13 (サルバン・13)



사이보그 신검사. 비라드나 다그트의 신검사로 등장. 살인을 즐긴다

그라프잘도스 (グラーフ・ザルドス)



다그트의 신검사였지만 가슴을 배반하고 나라를 차지한다. 라이브라스의 일원으로 등장할 때도 있다.

타루위, 자리츄 (タルウイ, ザリチュ)



정체를 알 수 없는 가면의 기사. 그의 등뒤에 있는 파괴신의 검을 뽑으면 세계가 파멸한다고 한다.

라토스셈 (ラトス・セム)



라이브라스의 일원. 기자의 유적을 떠돌며 신검사 사냥을 하고 있다.

캇체 캣슈 (カッツェ・キャッシュ)



프라이드가 높지만 속이 좁고 욕심이 많으며 비겁하다. 약한 상대에게는 강하고 강한 상대에겐 머리를 숙인다.

루테미아 리엘 (ルテミア・リエル)



라이브라스의 일원. 죽음의 천사라고도 불리며 주인공을 항상 주시하고 있다. 오래전 아리오스의 연인이기도 하다.

가제이 크토크 (ガゼイ・クトク)



발파라에 사는 이국의 검사. 류우엔과는 의형제 사이이다. 류우엔처럼 의를 중요하게 여겨 류우엔과 함께 행동한다.

샤리크 · 777 (シャリク・777)



정체를 알 수 없는 인조신검사. 비라드나 다그트의 신검사로 등장.

타루위, 자리츄 (タルウイ, ザリチュ)



로자 몬스 메그를 주군으로 하는 '몬스 메그'의 쌍둥이 도적. 항상 같이 행동하며 이상한 행동으로 적을 혼란스럽게 만든다.

류우엔쵸우 (リュウエン・チョウ)



이국의 무사. 남국의 섬을 지키고 있으며 의를 중요시 여긴다. 부하들을 살리기 위해 주인공을 섬긴다.

루크만



라이브라스의 일원. 희대의 군사라고 불리는 전략가이기도 하다.

게임의 진행과 목적

이 게임은 리얼타임으로 진행되는 전략페이스와 전투페이스로 구성되어 있다. 전투페이스는 전략페이스에서 아군의 부대가 적군과 접촉할 때 발생되며 전투가 끝나면 자동적으로 전략 페이스로 넘어간다. 전투의 결과나 전략페이스에서의 거점점령, 탐색 등에 의해 아군의 영토가 확장되거나 이벤트가 발생하기도 한다. 각각의 페이스에서 할 수 있는 행동은 다음과 같은 것이 있다.

전략 페이스	전투 페이스
부대의 작성과 편성	적 부대와의 전투
신검사(신검병)의 임용과 해임	- 설득
아이템의 구입과 장비	- 탐색
부대의 출격 및 이동	- 공격


▲전략 페이스

게임 초반에는 캐릭터마다 정해진 시나리오대로 이동하여 진행해야 하지만, 각 문제를 해결한 후부터는 자유롭게 대륙을 이동할 수 있다. 영토를 확장해 대륙을 통일시키기 위해서는 적보다 빠르게 신검사나 신검병을 동료로 만들어 부대의 수를 늘이고 부대를 이동시켜 약소 국가를 점령해야 한다. 물론 점령한 거점을 적으로부터 방어하는 것도 중요하다.


▲전투 페이스

게임의 최초 목적은 전 대륙을 통일시키는 것이지만 진행중에 여러 가지 사실을 접하면서 더 큰 목적을 향해 이야기가 진행된다.



▲주인공 결정



▲이벤트 화면

전략 페이스

화면 구성



① 무기 마크: 해당 거점에 신검사가 있을 경우 표시된다

② 문장 마크: 해당 거점을 점령하고 있는 국가의 문장이 표시된다

③ 축소맵: 전 대륙의 축소판이 표시된다

④ 시간표시: 왼쪽으로부터 년, 월, 주, 일이 표시된다(1칸에 1일)

⑤ 부대 마크: 출격중에 있는 부대로 소속국의 문장으로 표시된다

⑥ 커서: 거점이나 부대를 선택할 때 사용한다

⑦ 소지금: 현재의 소지금을 표시한다

시간의 흐름

화면 오른쪽 위에 표시되며 붉은 네모 1칸이 1일로 네모가 꽉차면 1주가 흐르고, 4주가 흐르면 1달, 12달이 지나면 1년이 지나게 된다. 전략 페이스에서는 포즈나 커맨드 입력시, 이벤트 화면 이외에는 계속해서 시간이 흐르게 되므로 유의하자. 1달이 흐를 때마다 결산이 이루어지며 결산시 다음과 같은 일이 발생된다.

① 자신의 세력하에 있는 거점으로부터 돈을 받을 수 있다
② 세력하의 신검사에게 자동적으로 급료가 지급된다(신검사 100G, 신검병 50G)
③ 자신의 세력하의 거점에 새로운 신검사가 부하로 들어오는 경우도 있다
④ 충성심이 낮은 신검사가 배반하고 사라지는 경우도 있다

커맨드

전략맵의 커맨드는 거점 선택시 나타나는 거점 커맨드, 출격중인 부대 선택시 나타나는 부대 커맨드, 어느 곳에서나 X버튼으로 부를 수 있는 전체 커맨드로 나뉜다.

●거점 커맨드

출격(出擊)	거점에 있는 부대를 다른 거점으로 출격시킨다. 거점 외의 적부대나 필드의 진행로 등으로는 이동할 수 없음에 유의하자
부대편제(部隊編制)	부대 커맨드를 사용할 수 있다(부대커맨드 참조)
상점(ショップ)	아이템의 구입이나 매각을 할 수 있다
탐색(探索)	새로운 정보나 아이템을 발견할 수 있다
인사(人事)	포미, 회화, 해고의 3가지 커맨드를 사용할 수 있다 포미(褒美) - 부하에게 돈을 줘서 충성심을 높인다 회화(會話) - 부하와 이야기를 해서 정보를 얻는다 해고(解雇) - 부하를 해고시킨다
정보(情報)	거점의 정보와 그 거점에 있는 신검사 일람을 볼 수 있으며, 신검사의 능력화면도 볼 수 있다

능력 화면 구성



① 소속국: 신검사가 소속해 있는 국가의 엠블렘 표시

② 충성도: 주군에 대한 충성심을 표시

충성심 높음 · 충성심 낮음 · 최악의 상태

③ 신검사 문장: 부대를 만들 수 있는 신검사에게 표시

④ 이름: 신검사의 이름

⑤ 타입: 신검사의 직업타입

⑥ 레벨: 신검사의 레벨

⑦ 신검기: 사용할 수 있는 신검기

⑧ HP(생명력): 체력, 0이 되면 전투불능

⑨ WP(정신력): 신검기를 사용할 수 있는 정신력

⑩ EXP(경험치): 일정치를 모으면 레벨업

⑪ AT(공격력): 보통 물리공격의 공격력

⑫ DF(방어력): 보통 공격의 데미지에 대한 방어력

⑬ SAT(신검기공격력): 신검기에 대한 공격력, 스테이터스 이상 등의 부과효과의 성공률에도 영향

⑭ SDF(신검기방어력): 신검기 데미지에 대한 방어력

⑮ 아이템: 장비하고 있는 아이템

⑯ 무기 아이콘: 사용하는 무기를 나타내는 아이콘

⑰ 속성 아이콘: 땅, 바람, 불, 물의 4가지 속성을 표시한다. 속성은 전투시 지형효과에 영향을 준다

땅 · 바람 · 불 · 물

⑱ 기원아이콘: 신검사의 기원이 빛인지 어둠인지를 표시한다

빛 · 어둠

탐색



▲돈을 발견할 때가 많다

거점에 있는 주군이외의 신검사를 탐색에 사용할 수 있으며, 탐색중인 신검사는 1주간 잠적해 있기 때문에 사용할 수 없다. 부대장인 신검사를 탐색에 보낼 경우 그 부대는 자동으로 해체되며 부대에 포함된 신검사일 경우는 부대에서 이탈하게 된다. 잠적해 있기 때문에 전투에는 참가시킬 수 없으므로 항시 유의해야 한다. 탐색이 끝난 후에는 다음과 같은 결과를 얻게 되며, 어떤 결과가 나오더라도 일정의 경험치를 얻을 수 있다.

① 그 지방의 여러 가지 소문을 듣는다

② 돈을 발견한다

③ 신비한 아이템을 발견한다

④ 소속없이 떠돌던 신검사를 발견, 동료로 만들 수 있다

⑤ 일정 조건을 만족시키면 특수한 이벤트가 발생하기도 한다

상점



▲구입과 동시에 아이템의 효과도 알 수 있다

거점 커맨드의 상점을 선택하면 구입(購入), 매각(賣却)의 2개의 커맨드가 나타나며 구입을 선택하면 그 거점에서 구입할 수 있는 아이템 목록이 나타나며 아이템을 구입할 수 있다. 이때 아이템의 가격과 현재 가지고 있는 개수, 그리고 아래쪽의 대화창에 아이템의 효과도 나타나므로 참고하도록 하자. 상점에서 구입할 수 없는 아이템은 탐색을 통해 구할 수도 있다. 매각을 선택하면 현재 가지고 있는 아이템을 팔 수도 있다.

●부대 커맨드

편제(編制)	신규부대를 만들거나 부대원을 교체할 수 있다. 신규부대를 만들 때에는 신규부대(新規部隊)를 선택한다	대열(隊列)	부대내의 신검사의 순서를 교환한다
		장비(裝備)	각 신검사에게 아이템을 장비시키거나 교환한다

●전체 커맨드

신검사일람(神劍使い一覽)	아군의 모든 신검사 목록을 볼 수 있다. X버튼으로 선택하면 해당 신검사가 있는 곳으로 화면이 이동된다	세력분포도(勢力分布圖)	전체맵이 표시되며 거점정보와 국가정보를 볼 수 있다. 거점정보에서는 각 거점이 어떤 국가에 소속되어 있는지를 알 수 있으며, 국가정보에서는 각 국가의 소유거점, 보유신검사 및 부대, 소지금 등을 알 수 있다
부대일람(部隊一覽)	아군의 모든 부대를 볼 수 있다. X버튼으로 선택하면 해당 부대가 있는 곳으로 화면이 이동된다		
거점일람(據點一覽)	점령하고 있는 거점목록을 볼 수 있다. X버튼으로 선택하면 해당 부대가 있는 곳으로 화면이 이동된다	시스템(システム)	게임의 세이브(セーブ), 로드(ロード), 환경(環境)설정 등을 할 수 있다

전투·페이스

화면 구성



① 적소속국 마크: 적군이 소속된 국가를 표시
② 신검기 게이지: 꽉차면 신검기를 사용할 수 있다
③ 아군 소속국 마크: 아군의 국가 표시
④ 타겟 커서: 적 타겟을 표시한다
⑤ 제한시간: 전투의 제한시간을 표시한다
⑥ HP 미터: 유닛의 HP를 표시
⑦ WP 미터: 유닛의 WP를 표시

준비명령

전투페이스로 들어오면 우선 전투준비를 하게 된다. 여기서는 부대에 관한 여러 가지 사항을 바꿀 수 있다. 또한 설득으로 적 신검사를 아군으로 만들 수도 있으니 반드시 설득을 실행하도록 하자



▶전투 전에 포메이션을 결정

포메이션(フォーメーション)	부대장이 사용할 수 있는 포메이션중 1가지를 선택 사용할 수 있다
부대편제(部隊編制)	포메이션에서 신검사의 위치를 변경할 수 있다
설득(説得)	적부대의 신검사를 1명 설득하여 우리편으로 만들 수 있다
정보(情報)	적 및 아군의 능력화면을 볼 수 있다
맵(マップ)	전투맵 전경을 확인해 볼 수 있다
전투개시(戦闘開始)	전투를 시작한다

스테이터스 이상

신검기에 따라서는 유닛의 행동을 제한하거나 능력을 변화시키는 효과를 가진 것이 있다. 모든 스테이터스 이상은 신검기 '힐올'을 통해 치료할 수 있다. 하지만 전투가 끝나면 없어지므로 걱정할 필요는 없다. 능력향상 신검기를 가진 유닛은 별로 많지 않으므로 잘 파악해 두자.

독 HP가 조금씩 감소한다

공격력UP 공격력이 상승한다

마비 이동, 공격, 방어가 불가능하다

방어력UP 방어력이 상승한다

혼란 지시를 무시하고 마구 공격한다

헤이스트 움직임이 빨라진다

봉인 신검기를 사용할 수 없다

슬로우 움직임이 둔해진다

전투 커맨드

명령(命令)	포메이션에 따라 행동하고 있는 아군의 행동을 변경한다
	-공격(攻撃) 자신 가까이에 있는 적을 향해 공격을 시작한다
	-방어(防御) 그 자리에서 방어자세를 취하고 적이 다가오면 공격을 개시한다
	-회피(回避) 적이 가까이 오면 거리를 두고 떨어지려 한다
정보(情報)	적 및 아군의 능력화면을 볼 수 있다
퇴각(退却)	전투를 포기하고 도망친다

유닛의 조작

부대장 이외의 아군 신검사는 포메이션에 따라 각 유닛의 사고에 의해 행동하게 된다. 일반공격의 타격범위에 적이 들어오면 적에게 타겟 커서가 표시되며 이것이 표시되지 않은 적에게는 공격해도 공격이 미치지 않아 데미지를 줄 수 없다. 또한 이동이나 공격을 하지 않으면 자동적으로 방어자세를 취해 적으로부터 받는 데미지를 줄일 수 있다. 플레이어가 움직일 수 있는 부대장의 조작법은 다음과 같다.

방향버튼	유닛의 이동
A버튼	일반공격
B버튼	신검기 발동
Y버튼	전투 커맨드 호출
아날로그키	시점 높낮이 변환
L, R트리거	시점 좌우 변환

전투 종료

적 부대장을 쓰러트리면 전투에서 승리하게 된다. 이것은 아군의 경우도 마찬가지이다. 단 거점방어시 시간이 초과되면 방어 쪽이 무조건 이기게 되며 필드전투일 경우는 데미지와 살아남은 유닛 수에 의해 승패가 결정된다. 전투중 퇴각을 선택하거나 전투에서 질 경우 부대는 가장 가까운 아군의 거점으로 이동이 되며 거점을 점령당한 경우 해당 거점에 대기하고 있던 전 신검사가 아군의 거점으로 강제 이동당한다. 전투에서 질 경우 가끔씩 아군의 신검사가 적의 포로가 되는 경우도 있으므로 유의하자.

전투 종료후 전투중의 행동에 따라 경험치를 얻게되며, 적도 경험치를 얻기 때문에 계속 성장한다는 것을 잊지 말자. 전투에서 승리하였다면 전승금도 얻을 수 있다. 또한 패배한 적 부대의 신검사를 잡을 수도 있는데, 적을 잡을 확률은 남은 HP가 적을수록 올라간다. 잡은 신검사는 설득하여 아군으로 만들 수 있지만 거절할 때도 있다.



▲전투종료후 결산에서 경험치를 부여받는다

무기 상성

신검사가 사용하는 무기끼리는 상성이 설정되어 있어 상성이 좋은 무기로 공격하면 상대에 게 보다 많은 데미지를 줄 수 있다. 한 예로 활은 버드맨 와 이번에 대해 많은 데미지를 줄 수 있다. 능력화면에서의 무기별 아이콘 및 무기특성, 무기 상성표는 다음과 같다.

검 중간정도의 공격거리를 가지고 있으며 유닛에 따라 긴 경우도 있다

도끼 공격거리가 매우 짧으므로 접근전을 해야 한다

창 길게 찌르기 때문에 많은거리를 공격 가능하다

지팡이 주로 마법사들이 사용하며 도끼정도의 거리밖에 공격할 수 없다

활 유일하게 원거리 공격이 가능하지만 많은거리를 날아가지는 못한다

손톱 무기자체는 작지만 공격하는 유닛이 이동하여 공격하므로 검정도의 공격거리를 지닌다

무기 상성표

		방어측		
		검, 도끼	창, 지팡이	손톱
공격측	검, 도끼	△	×	○
	창, 지팡이	○	△	×
	손톱	×	○	△

전략은?

부대편성

적국을 공격하기 위해서는 우선 부대를 편성해야 한다. 부대는 최대 4명까지의 신검사로 편성되는대 부대장은 레벨 10이상의 신검사(神劍士)여야만 한다. 3, 2, 1명의 신검사로도 부대를 편성할 수 있지만 공격시에는 되도록 4명을 모두 채워 부대를 편성해야 한다. 편성시에는 신검사의 위치와 포메이션을 잘 비교하여 설정해야만 허미트나 아쳐가 적에게 달려나가는 불상사를 막을 수 있다. 또한 아이템을 장비해주는 것도 잊지 말자.

그 외에도 신검사 단독으로는 거점이동을 할 수 없으므로 신검사를 다른 거점으로 이동시키기 위해서는 단독으로라도 부대를 편성해야만 거점간 이동이 가능하므로 이점도 유의하자.


▲최대 4명까지 편성 가능

신검병과 신검사

이 게임에 등장하는 유닛은 신검사(神劍使い)라고 부르며 신검사(神劍士)와 신검병(神劍兵)으로 나뉜다. 기본적으로 모든 유닛은 신검병으로 시작되지만, 레벨10까지 경험을 쌓으면 신검사로 승격되어 신검기를 사용할 수 있고, 포메이션을 사용할 수 있어 부대를 편성할 수 있다. 부대를 편성할 수 있다는 것과 신검기를 사용하는 것 이외에 신검병과 신검사의 큰 차이는 없지만, 신검병은 부대를 편성할 수 없으므로 다른 거점으로 독자적 이동이 불가능하다.



▲이런 신검병들은 거점이동도 힘들다

거점공격

부대를 편성하였으면 출격명령으로 만들어진 부대를 적의 거점으로 이동시킨다. 만약 도착지에 적의 신검사 부대가 없다면 아무런 문제없이 거점을 점령할 수 있지만 적의 부대가 있다면 전투에서 승리해야 거점을 점령할 수 있다. 게임초반에는 적 거점에 1, 2부대밖에 없기 때문에 아군의 강력한 1개 부대라면 충분히 거점을 점령할 수 있을 것이다. 하지만 중반 이후부터는 적이 중요 거점에 부대를 3부대에서 많게는 6부대까지 상주시키므로 아군의 이동이 시작되자마자 적도 적부대를 아군 거점으로 계속해 보내기 때문에 1~2부대로는 적 거점까지 가보지도 못하고 돌아오게 된다. 그러므로 적 주요 거점을 공략할 때에는 4~5부대를 연속으로 보내거나 루트가 2곳일 때는 양동작전으로 공격해야 점령하기 수월하다. 보통 아군의 1부대로 적의 2부대 정도만 처리하고 HP가 떨어진 부대는 아군 거점으로 되돌려 보내는 작전을 사용하면 어렵지 않게 적 거점을 점령할 수 있다. 거점을 점령한다면 적의 모든 신검사들이 근처의 적군거점으로 이동되는데 이때 적부대는 거의 전투력이 0에 가까우므로 아군에 전투력이 100%인 부대가 2~3부대 남아있다면 연속적으로 출격시켜 계속적으로 점령해 나가는 것이 효율적이다. 만약 그럴 수 있는 여유가 없다면 확실히 모든 유닛을 회복시켜 두어야 적의 반격을 막을 수 있다. 점령한 곳이 적의 2개 거점과 근접해 있다면 연속공격은 다소 위험하다.

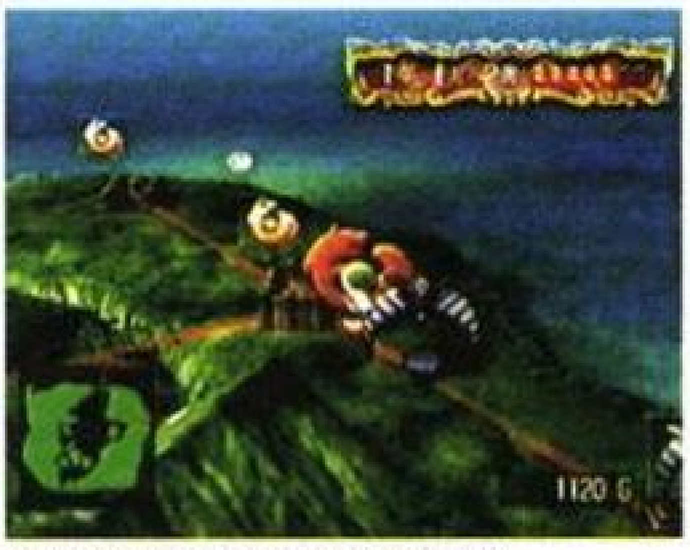

▲이렇게 연속으로 부대를 보내면 적도 어쩔 수 없다


▲가능하다면 양동작전을 사용하자

거점방어

아무리 많은 거점을 점령한다 해도 그 거점을 적에게 다시 빼앗긴다면 시간낭비일 뿐이다. 또한 수비는 최대의 공격이란 말도 있지 않은가. 아군의 거점이 적의 2~3개 거점과 접해있다면 방어해내기 꽤 어렵다. 또한 적에게 아주 강력한 신검사가 있다면 연속해서 공격해 가는 것은 무모한 것이다. 우선 이 게임에서는 아무리 거점에 많은 신검사가 있어도 거점전투에서 한번만 패배하

면 모든 신검사가 다른 곳으로 쫓겨난다는 것을 명심해야 한다. 그러므로 적과 접해있는 거점은 항상 자주 관찰해야 한다. 만약 적이 부대를 아군 거점으로 보냈다면 우리도 부대를 출격시켜 중간지점에서부터 적을 막아내야 한다. 이때 출격시키는 부대 수는 적의 규모에 따라 소신껏 판단해야 한다. 적이 연속적으로 3~4부대를 보낸다면 총력전으로 막고 1~2개 부대라면 1~2개 부대로 대응후 역습을 노려야 한다. 2~3개 거점에서 동시에 공격할 경우를 대비해서 병력을 집결시키는 것도 중요하다. 적의 공격을 막아냈다면 적부대와 아군부대의 피해를 확인하고 역습에 나선다면 보다 쉽게 적을 공격할 수 있다. 적에게 강력한 신검사가 있을 경우에는 적이 먼저 공격하게 만든 후 강력한 신검사의 HP를 최대한 출인후에 바로 공격에 들어가면 쉽게 거점을 탈환할 수 있을 것이다.


▲적의 공격은 항상 중도에 차단시켜라

영역확대

게임을 쉽게 진행시키기 위해서는 1곳으로만 진출해선 안된다. 물론 병력이 적은 초반에는 최대한 병력을 효율적으로 집중시켜야 적을 공격할 수 있지만 중반 이후부터는 한번에 3곳 정도를 동시에 공략해야 한다. 또한 이 게임에선 전투를 계속해서 하지 않으면 레벨이 뒤쳐지기 때문에 나중에 어렵게 되며 적도 성장한다는 것을 명심해야 한다. 초반에는 소속 없이 신검사 2~3명으로 편성된 부대가 있는 거점을 집중적으로 공략하여 영토를 넓히고 1명이라도 많은 신검사를 동료로 만들어야 한다. 또한 돈이 생기는대로 아이템을 구입, 장비해줘야 적부대와의 전투에서 밀리지 않을 수 있다. 거점 점령 후에는 항상 방어를 확실히 해둬야 한다. 영토가 많더라도 한번 주요거점이 뚫리면 계속해서 밀릴 수밖에 없다. 마지막으로 항상 자신의 영역을 체크해야만 적에게 직접 거점을 공격당하는 일이 없을 것이다.


▲이런 무리한 출격은 금물

전술은?

설득

전투로 들어가면 무조건 만만한 적을 골라 설득해 보는 것이 좋다. 물론 적부대장을 설득하는 바보같은 짓은 하지 말자. 설득에 성공하는 경우는 보통 40%정도인데 실패해도 아군에게 해가 되는 일이 없으므로 무조건 해보는 거다. 운 좋게 적을 설득했다면 4:3으로 전투에 들어갈 수 있고 전투에서 지더라도 해당 신검사는 이미 아군거점으로 가 있을 것이다. 적들도 가끔씩 아군을 설득하는 경우가 있는데 거의 통하지 않는다. 하지만 충성심이 희박한 신검사도 있을수 있으므로 항상 충성심을 체크하도록 하자



▲무조건 설득이다

포메이션

이 게임의 전투에서는 무조건 부대장만을 조작할 수 있으며 나머지 신검사는 정해진 포메이션대로 행동하며, 편성화면과 전투화면에서 포메이션을 바꿀 수 있다. 사용할 수 있는 포메이션은 아군부대장이 알고 있는 포메이션에 한한다. 우선 처음에 적의 포메이션과 적의 타입을 알 수 있으므로 그것에 맞추어 아군의 포메이션을 바꾸자. 하지만 아군의 타입을 생각하지 않고 포메이션을 정하면 방어력이 약한 허미트나 아쳐가 쉽게 죽을 수 있으므로 신경쓰도록 하자. 포메이션 일람을 참고하도록 하라. 만약 포메이션대로 싸우게 하고 싶지 않거나 전원공격, 전원방어, 전원회피를 시키고 싶다면 명령 커맨드로 명령을 내리자. 한번 명령을 내리면 다시 포메이션대로 돌아갈 수 없는 것도 알아두자. 하지만 보통 포메이션의 D, R로 정해져 있는 유닛은 공격을 거의 안하므로 어느 정도 자리가 잡히면 공격명령을 내리는 것이 좋다.

Hit& Run

누구나 알고있고 누구나 생각해 낼 수 있는 기본적인 전술이지만, 잘만 사용하면 1:3도 이길 수 있는 무서운 기술. 이 기술을 사용하기 위해선 보통유닛보다 이동속도가 빠르고 공격속도가 빠른 유닛이어야 한다. 플레이해보면 알겠지만 이 게임의 일반공격은 공격이 들어갈 때까지 어느 정도의 인터벌이 생긴다. 보통 컴퓨터들은 상대방이 먼저 공격에 들어가도 도망가거나 방어하지 않고 같이 공격하기 때문에 적이건 아군이건 계속 공격을 당하게 되지만 플레이어가 움직이는 부대장은 마음대로 움직일 수 있으므로 적의 웬만한 공격을 피하는 건 간단하다. 그러므로 우선 적과 약간 거리를 둔 후 먼저 공격하면 적은 뒤따라 공격하다 플레이어의 공격을 당하고 공격도 취소된다. 하지만 적은 다시 공격자세를 취할 것이다. 이때 같이 응사하지 말고 뒤로 조금만 가거나 옆으로 피하면 쉽게 피할 수 있다. 그후 적와


◀우선 한대 먼저 때리고


▶적이 공격하면 살짝 피한후


◀다시 먼저 친다

거리가 벌어졌다면 적은 달려와서 공격을 할 테니 먼저 플레이어가 허공을 베려해도 적이 와서 맞을 것이다. 이런식으로 조금씩 도망치면서 한 대씩 때리면 쉽게 적을 없앨 수 있다. 하지만 적이 복수일 경우 신검기를 사용한다면 당할 수밖에 없으므로 유의하자

상성 파악 & 후위공격

이것 역시 기본적인 전술이지만 중요한 것이다. 우선 유닛에게는 2가지 상성이 존재한다. 우선 불, 물, 땅, 바람의 4대원소로 구성된 상성과, 무기간의 상성이 그것이다. 4대원소의 경우 지형효과를 받고 신검기 공격시에도 데미지를 줄이거나 크게 할 수 있다. 또한 아이템 중에는 속성에 따라 효과가 나타나는 것도 있으니 유의하자. 후위공격은 1:1로 싸울 때는 불가능하며 2:1이나 3:1의 유리한 경우에 사용할 수 있으며 적이 아군의 일반 신검사와 대치하고 있을 경우 부대장을 움직여 적의 뒤로 돌아가서 적을 공격하면 적의 공격은 대부분 아군의 공격으로 캔슬되어 피해 없이 적을 없앨 수 있다.



◀ 무슨 게임이든 둘러싸면 쉽게 이길 수 있다

신검기

신검사 만이 사용할 수 있는 신검기. 이 게임에서는 한 유닛당 한가지의 신검기 밖에 사용할 수 없지만 일반공격보다 강력하고 여러 가지 부가효과도 얻을 수 있으므로 유효한 기술이다. 또한 보통 때는 플레이어가 직접 조작할 수 없는 2, 3, 4번 신검사도 신검기는 플레이어 마음대로 사용할 수 있으므로 잘 활용해야 한다.

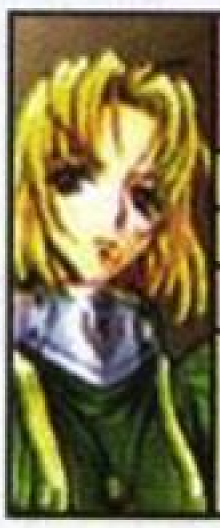
우선 신검기를 사용하기 위해서는 화면 왼쪽 아래에 있는 신검기 게이지가 꽉 차야 한다. 게이지가 가득찬 후 B버튼을 누르면 화면이 정지되며 신검기를 사용할 신검사를 선택할 수 있으며, 신검사를 결정하면 신검기가 발동된다. 하지만 신검기는 발동되기까지 2~3초의 시간이 걸리고 발동중 적의 공격을 받거나 B버튼을 누르면 공격이 캔슬되므로 주의하자(공격이 들어가든 아니든 WP는 무조건 소비된다). 그러므로 신검사를 고를 때 적과 멀리 떨어져 있는 신검사를 선택하는 것이 중요하다. 반대로 적이 신검기를 발동시켰을 때는 빨리 공격해서 캔슬시키는 것도 중요하다



▲이때 공격을 받으면 모든 게 도루묵이다

데이터

타입별 특성

사진	이름	무기	HP성장	WP성장	AP성장	DP성장	SAP성장	SDP성장	사용가능 신검기	특징
	시크 (シーク)	검	S	D	C	D	B	D	펜릴	마사리바 전용으로, 스피드가 빠르며 공격시 회전하기 때문에 적의 공격을 피하는 경우도 있다
	택티션	지팡이	B	C	D	E	S	D	화이어스톰	린 전용. 기본능력은 떨어지지만, 신검기의 위력은 모든 캐릭터중 최강.
	로드 (ロード)	검	A	D	B	C	B	E	프리즈브레이크	샤류 전용. 신검기의 범위가 한정되어 있기 때문에 일반공격위주로 싸우자
	모나크 (モナーク)	검	A	D	B	D	A	D	선더소드	일반공격도 강하지만 신검기의 공격범위가 넓기 때문에 신검기를 잘 사용하자
	캡틴 (キャプテン)	검	S	E	B	C	C	E	게이저	벤 전용. HP가 많고 공격력도 세지만 느리고 신검기가 약한게 흠. 공격범위도 좁다
	어드미랄 (アドミラル)	검	B	D	C	D	A	E	플레어레이	네이 전용. 공격력이 약하고 신검기도 범위가 좁아 사용하기 까다롭다.
	세인트 (セイント)	검	B	C	C	D	A	D	지하드	다른 주인공들에 비해 능력치는 떨어지지만 신검기 지하드는 공격력과 방어력을 동시에 올려준다
	템플나이트 (テンプルナイト)	검	B	D	C	C	A	D	힐올	이사렐 전용. 평균적인 능력을 지녔다. 힐올을 사용할 수 있다는 점이 장점.



로얄가드 (ロイヤルガード)

검

S	D	C
C	B	D

소닉브래스트

세란, 아시 전용. HP가 매우 많지만 다른 능력은 보통이다. 밸런스가 잘 맞는 타입



워리어 (ウォリアー)

도끼, 검

S	D	C
D	A	D

어스퀘이크, 화이어 웨폰

그라디, 울스라그나 전용. 공격력과 체력이 세지만 약간 느리다. 신검기도 위력있다.



파라딘 (パラディン)

검

A	C	A
D	B	E

소닉브라스트

바제라드 전용. 능력치가 매우 높지만 아군이 되지 않는다



베테랑 (ベテラン)

검

A	D	C
E	B	D

프로텍션

알담 전용. 평균적인 능력을 가지고 있다.



에스피오나지 (エスピオナージ)

검

A	D	C
D	B	D

포이즌미스트

캇체 전용. 점프해서 공격하기 때문에 적의 의표를 찌르기 쉽다. 신검기도 위력있다



카이저 (カイザー)

검

A	C	A
C	B	D

랜드브레이크

가슨 전용. HP도 높고 공격력도 매우 세며 신검기도 쓸만하다. 쓸만한 캐릭터



아사신 (アサシン)

검

B	C	C
E	B	D

포이즌미스트, 선더

타루위 자매 전용. 스피드가 빠른 것 외에는 별로 특징은 없다. 둘을 같은 부대에 넣어야만 한다.



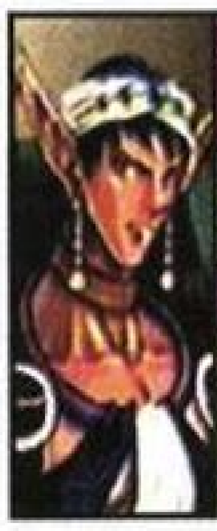
사무라이 (サムライ)

검

A	D	C
C	B	C

화이어웨폰, 랜드브레이크

캇체 전용. 점프해서 공격하기 때문에 적의 의표를 찌르기 쉽다. 신검기도 위력있다류엔, 가제이 전용. 능력치가 고르게 되어 있다.



원더러 (ワンダラー)

검

A	B	C
C	B	C

실브레이크

라토스 전용. 기본적인 능력치가 높지만 신검기가 강력하지 못한 게 흠.



어데프트 (アデプト)

검

A	C	D
C	A	C

프리즈월드 검

루크만 전용. 공격력이나 방어력은 떨어지지만 신검기가 매우 강력하다.



발키리 (ヴァルキリー)

창

A	C	B
D	A	C

갓윈드

루테미아 전용. 하늘을 날 수 있으며 이동력도 빠르고 공격거리도 길다. 신검기가 강력.



뱀프 (ヴァンプ)

지팡이

B	B	D
D	A	B

화이어스톰

로사 전용. 지팡이의 공격범위가 매우 넓고 신검기도 매우 강력하다.



조커 (ジョーカー)

지팡이

A	D	C
D	B	D

볼케노

사리크 전용. 낫을 사용하는데 공격 범위가 꽤 넓고 공격력도 매우 강하다. 신검기도 강하다.



바사카 (バサーカ)

검

A	D	A
D	A	D

그라비티

살반 전용. 검의 길이가 매우 길고 공격력이 강하지만 이동속도가 느리다. 공격력은 전 캐릭터중 최고수준.



발칸 (ヴァルカン)

창

A	C	B
D	C	E

스톰바인드

그라프 전용. 이동력이 빠르고 공격력이 매우 강하다.



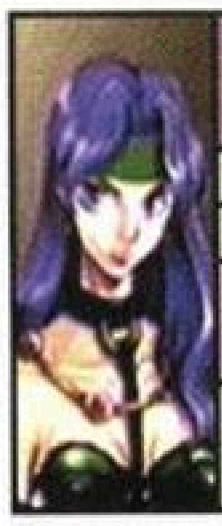
나이트 (ナイト)

도끼

A	D	C
D	B	D

브레이스, 게이저, 어스퀘이크, 선더

공격력은 세지만 느린 것이 흠. 신검기도 쓸만하다.



솔져 (ソルジャー)

검

B	D	C
D	D	F

화이어웨폰 실브레이드 랜드브레이크 소닉브라스트

평균적인 능력을 지니고 있어 사용하기 편하다. 신검기 공격위주로 싸우자.



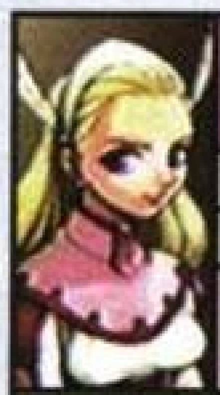
허미트 (ハーミット)

지팡이

B	C	D
E	B	E

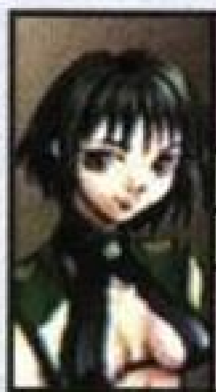
화이어스톰, 힐울, 그라비티, 스톰바인드

신검공격이 강력하므로 신검공격 위주로 싸우는 것이 좋다. 전방으로 보내는 것은 금물



아쳐 (アーチャー)		활
A	D	D
D	A	E
화이어앨로우, 하트숏, 섀도우바인드, 윈드커터		

능력치는 떨어지지만 원거리 공격이 가능. 이동속도를 올려 치고 빠지는 전법을 쓰자



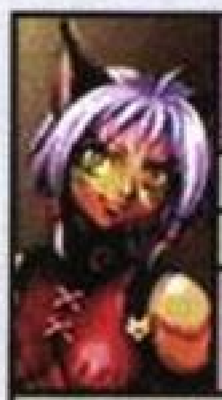
몽크 (モンク)		손톱
B	D	D
D	B	D
볼케이노, 포이즌미스트, 프로텍션, 헤이스트		

기본공격력은 별로 세지 않지만 신검공격이 쓸만하다. 공격범위가 좁으니 주의



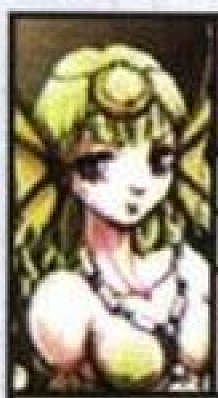
워울프 (ワーウルフ)		검
C	E	C
D	B	D
화이어웨폰, 실브레이드, 랜드브레이크, 소닉브라스트		

능력치는 별로 뛰어나지 않지만 빠르고 공격시 적의 공격을 피하는 경우가 있다



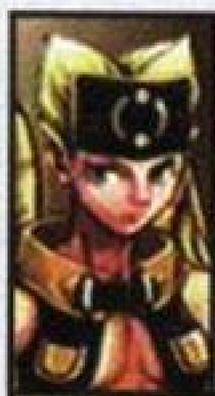
워캣 (ワーキャット)		손톱
B	D	D
D	B	B
볼케이노, 포이즌미스트, 프로텍션, 헤이스트		

워울프와 비슷하지만 신검기가 강하고 공격범위가 약간 좁다. 빠른 스피드를 이용하자



세이렌		활
B	D	D
D	A	D
화이어앨로우, 하트숏, 섀도우바인드, 윈드커터		

아처보다 공격력은 떨어지지만 신검기가 강력하다. 아쳐와 비슷한 전법으로 싸우자



버드맨 (バードマン)		창
C	D	C
E	B	E
화이어스톰, 힐울, 그라비티, 스톰바인드		

날아다니기 때문에 지형의 영향을 적게 받으며 공격범위가 넓으므로 치고 빠지는 전법을 사용



와이번 (ワイバーン)		창
B	E	C
D	C	E
화이어스톰, 힐울, 그라비티, 스톰바인드		

버드맨에 비해 체력이 강하지만 공격력은 약하다. 버드맨과 비슷하게 사용하면 된다



알마지로 (アルマジロ)		손톱
C	E	C
E	B	E
볼케이노, 포이즌미스트, 프로텍션, 헤이스트		

능력치는 평균 이하이지만, 능력치 상승 신검기를 사용할 수 있어 보조용으로 사용된다



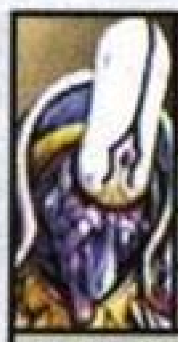
쟈이언트 (ジャイアント)		도끼
A	E	C
B	B	D
브레이스, 게이저, 어스퀘이크, 선더		

방어력이 좋고 평균능력도 높지만 느리고 공격범위가 좁기 때문에 사용하기 까다롭다



프레이프 (ブレーブ)		검
340	225	300
228	328	206
아토믹봄		

아리오스전용. 물리공격력이 매우 강하다



위즈덤 (ウイズダム)		지팡이
310	245	234
195	350	239
메테오		

아비를 전용. 신검기 메테오가 매우 강력하다. 절대 신검기를 사용하지 못하게 해야 한다



스트렝스 (ストレングス)		도끼
360	215	278
250	317	217
아토믹봄		

울말 전용. 아리오스와 아비클보다는 공격력은 없지만 방어력이 엄청나다



세라핌 (セラフィム)		검
445	305	373
310	435	310
사인		

이샤랄 전용. 공간이동을 사용한다. 사인에는 각종 배드스테이터스가 추가되므로 주의하자.

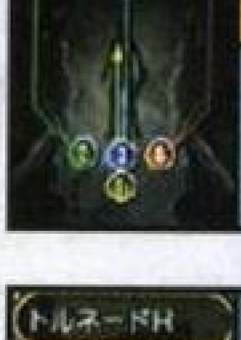
전투포메이션 일람

사진	이름			
	1번	2번	3번	4번
	특 징			

A 어택커 자신의 근처에 있는 적을 향해 공격을 개시한다

D 디펜더 그 장소에서 방어자세를 취하고 적이 다가오면 공격을 가한다

R 런너 적이 다가오면 거리를 두며 떨어지려 한다



데코이 (デコイ)			
R	A	D	A

3번이 적을 중앙으로 끌어들이면 2, 4번이 측면에서 공격하며 1번은 후방에서 엄호한다



토르네이드L (トルネード)			
A	A	A	A

1, 3은 왼쪽으로 이동하여 전진하고 2, 4번은 1시방향으로 전진하다 11시 방향으로 꺽는다



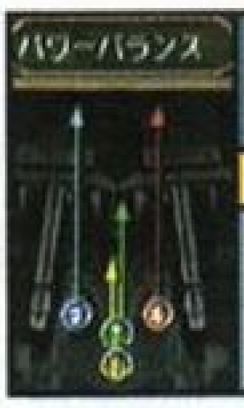
토르네이드L (トルネード)			
A	A	A	A

2, 4은 오른쪽으로 이동하여 전진하고 1, 3번은 11시방향으로 전진하다 1시 방향으로 꺽는다



하드실드 (ハードシルド)			
R	D	D	D

2, 3, 4가 조금 앞으로 이동하여 1을 막는 벽이 된다. 1은 뒤에서 엄호한다



파워바란스
(パワーバランス)

D	D	A	A

3, 4가 직진하고 적을 공격하고 1, 2는 돌아서 공격해 오는 적을 방어한다



오버런
(オーバーラン)

A	A	A	A

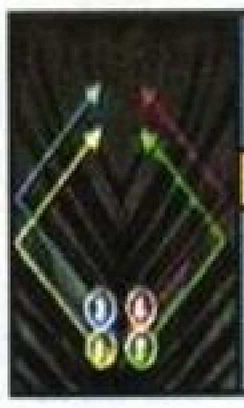
1, 2, 3, 4모두 전방으로 넓게 퍼져 적을 공격한다



와이드 트랩
(ワイドトラップ)

A	A	A	A

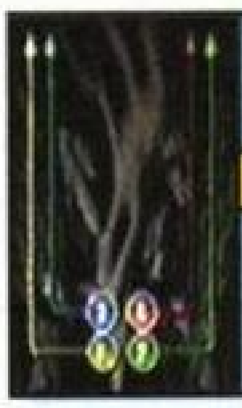
좌우로 나뉘어 중앙의 적을 포위하듯 이동하여 공격한다



게일스톰
(ゲイルストーム)

A	A	A	A

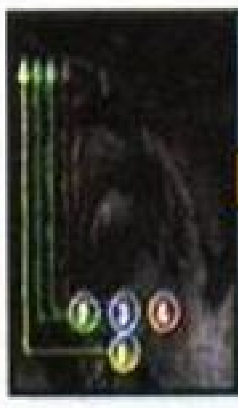
처음에는 대각선 방향으로 전진하여 나가며 퍼지지만 다시 중앙으로 모여 적을 공격한다



세퍼레이션
(セパレーション)

R	R	A	A

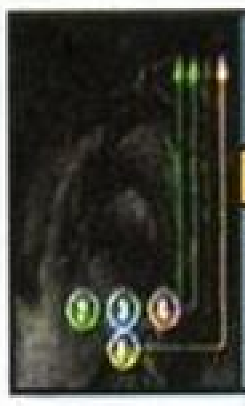
좌우로 나뉘어져 시간을 벌면서 다가오는 적을 3, 4가 공격한다



사이드스핀L
(サイドスピンL)

D	A	A	A

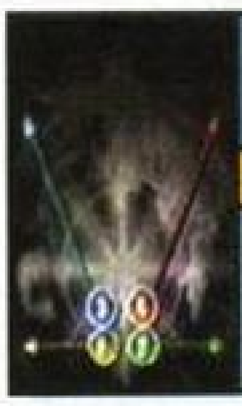
전원이 왼쪽으로 꺾어져 정면에 있는 적을 돌아가 공격한다



사이드스핀R
(サイドスピンR)

D	A	A	A

전원이 오른쪽으로 꺾어져 정면에 있는 적을 돌아가 공격한다



스프레드
(スプレッド)

R	R	R	R

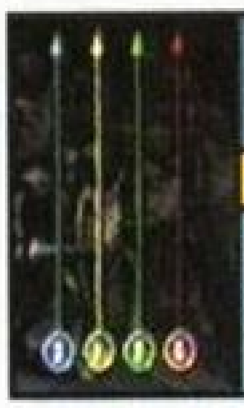
맵의 4각으로 1, 2, 3, 4가 각각 이동한후 시간이 끝날때까지 버티는 방어형



월어설트
(ワールアサルト)

D	A	A	A

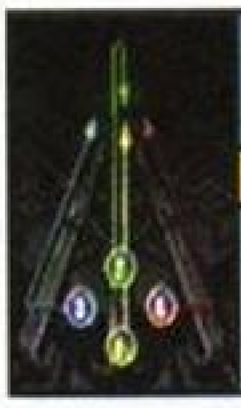
직진하는 3의 좌우로 2, 4가 지그재그로 이동하며 1은 3의 뒤에서 엄호한다



챠지
(チャージ)

A	A	A	A

1, 2, 3, 4 전원이 나란히 전방으로 직진하며 공격한다



져스티스브로
(ジャスティスブロー)

A	A	A	A

최초에 4방으로 산개한 후 적을 포위하듯 중앙으로 집결하여 공격한다. 사룬 전용



오션서프
(オションサーフ)

A	A	A	A

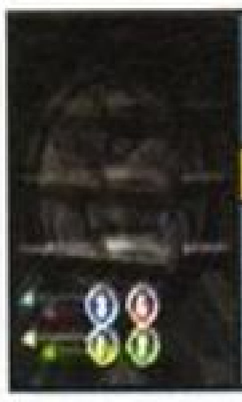
초기배치대로의 형태로 전진하여 중앙에 도달하면 4방으로 산개한다. 네이 전용



와일드하울
(ワイルドハウル)

A	D	D	D

1이 적극적으로 전방으로 나가며 남은 2, 3, 4가 그 뒤에서 엄호한다. 마사리바 전용



호리 워
(ホーリーウォー)

D	D	D	D

방해물을 만날 때 까지 전원 좌로 이동하여 수비중심으로 싸운다. 루마티 전용



세이람시프트
(セイラムシフト)

D	D	D	D

1, 2가 적을 정면에서 공격하고 3, 4가 적의 배후를 친다. 타지 전용

신검기 일람

속성	이름	WP	대상	효과
땅	어스퀘이크(アースクエイク)	24	적복수	지진을 일으켜 화면 안의 적을 공격, 비행유닛 무효
땅	그라비티(グラビティ)	22	적1	중력파로 공격, 이동력 저하 효과, 비행유닛에 효과적
땅	지하드(ジハド)	30	아군전체	공격력과 방어력을 상승시킨다
땅	섀도우바인드(シャドウバインド)	23	적1	검은 화살로 적을 공격, 마비 효과
땅	프로텍션(プロテクション)	21	아군전체	아군의 방어력을 상승시킨다
땅	랜드브레이크(ランドブレイク)	24	적복수	직선으로 땅에서 돌이 솟아올라 적을 공격, 비행유닛 무효
땅	메테오(メテオ)	??	적전체	하늘에서 운석이 떨어져 적전체를 공격
물	게이저(ゲイザー)	20	적1	간헐천이 솟아나와 적을 공격
물	실브레이드(シールブレイド)	32	적1	주문을 외워 적의 신검기를 봉인
물	하트숏(ハートショット)	22	적1	빛의 화살로 적의 심장을 관통, 혼란시킨다
물	힐올(ヒールオール)	30	아군전체	HP와 스테이터스 이상을 치료
물	펜릴(フェンリル)	40	적전체	적전체를 브리자드로 공격
물	프리즈브레이크(フリーズブレイク	25	적복수	직선으로 얼음기둥이 솟아오르며 적을 공격
물	포이즌미스트(ポイズンミスト)	26	적복수	일정범위에 독무를 퍼트려 적을 공격, 독의 효과
물	프리즈월드(フリースワールド)	??	적전체	화면내의 모든 적에게 얼음공격을 가한다
불	화이어 엘로우(ファイアアロー)	20	적1	적에게 불화살을 쏘아 공격
불	화이어웨폰(ファイアウェポン)	23	아군전체	아군의 공격력을 상승시킨다
불	화이어스톰(ファイアストーム)	40	적전체	적전체를 화염폭풍으로 공격
불	프레어레이(フレアレイ)	30	적복수	광선이 직선으로 지나간 후, 그 자리를 화염이 태우며 공격

불	브레이즈(ブレイズ)	24	적복수	일직선으로 달려가는 불기둥으로 적을 공격, 비행유닛 무효
불	볼케노(ボルケーノ)	23	적복수	일정범위의 땅에서 용암이 끓어올라 적을 공격
불	아토믹봄(アトミックボム)	??	적전체	자신 주위의 적에게 원지폭탄처럼 뜨거운 폭발을 일으켜 공격
불	샤인(シャイン)	??	적전체	적전체에 불속성의 공격과 스테이터스 이상공격
바람	윈드커터(ウインドカッター)	21	적1	일직선으로 바람의 낫을 날려 적을 공격, 비행유닛에 효과적
바람	선더(サンダー)	20	적1	하늘에서 번개를 떨어트려 적을 공격
바람	선더소드(サンダーソード)	30	적복수	부채꼴 모양으로 번개가 뿌려져 적을 공격
바람	스톰바인드(ストームバインド)	28	적복수	일정범위에 폭풍으로 적을 공격, 마비의 효과
바람	소닉브레스트(ソニックブラスト)	30	적복수	일직선으로 충격파를 발사하여 적을 공격
바람	헤이스트(ヘイスト)	24	아군전체	아군의 이동속도 증가
바람	갓윈드(ゴッドウインド)	??	적전체	화면전체의 적을 날카로운 공기의 낫이 공격한다

아이템 일람

전:전략페이스, 투:전투페이스

이 름	사용장소	효 과	가격
철의 부적(鉄の護符)	투	DF 20% 상승	800
강철의 부적(鋼の護符)	투	DF 30% 상승	8000
참호의 부적(塹壕の護符)	투	DF 20% 상승, 이동력 20% 하락	700
성곽의 부적(砦の護符)	투	DF 30% 상승, 이동력 30% 하락	3500
치유의 귀걸이(治癒の耳飾)	투	전투중 HP가 서서히 회복	9500
요정의 귀걸이(妖精の耳飾)	투	전투중 WP가 서서히 회복	8000
태양의 귀걸이(太陽の耳飾)	전	전략맵에서 HP회복속도가 50% 상승	1500
월광의 귀걸이(月光の耳飾)	전	전략맵에서 WP회복속도가 50% 상승	1500
요정의 눈물(妖精の涙)	투	신검기 사용시 소모 WP가 1/4 소모	4000
반다나(バンダナ)	전, 투	HP 최대치의 10% 상승	900
헤어밴드(ヘアバンド)	전, 투	HP 최대치의 20% 상승	4500
카츄샤(カチューシャ)	전, 투	HP 최대치의 30% 상승	9000
풍설의 구두(風雪の靴)	전, 투	이동력 20% 상승	800
질풍의 구두(疾風の靴)	전, 투	이동력 30% 상승	8000
대역의 상(身代わりの像)	투	HP가 0이 되었을 때 HP최대치의 20% 회복	5000
땅의 부적(地の御守り)	투	땅속성의 신검기 데미지 20% 경감	650
물의 부적(水の御守り)	투	물속성의 신검기 데미지 20% 경감	650
화염의 부적(炎の御守り)	투	불속성의 신검기 데미지 20% 경감	650
바람의 부적(風の御守り)	투	바람속성의 신검기 데미지 20% 경감	650
땅의 정령석(地の精霊石)	전, 투	DF30%다운, 땅속성의 신검기 데미지 무효화	500
물의 정령석(水の精霊石)	전, 투	DF30%다운, 물속성의 신검기 데미지 무효화	500
화염의 정령석(炎の精霊石)	전, 투	DF30%다운, 불속성의 신검기 데미지 무효화	500
바람의 정령석(風の精霊石)	전, 투	DF30%다운, 바람속성의 신검기 데미지 무효화	500
오망성의 결계(五芒星の結界)	투	5%확률로 신검기 데미지 무효화	1350
검의 팔찌(剣の腕輪)	전, 투	AT 20% 상승	800
대검의 팔찌(大剣の腕輪)	전, 투	AT 30% 상승	8000
악귀의 팔찌(悪鬼の腕輪)	전, 투	AT 20% 상승, DF 10% 하락	550
악마의 팔찌(悪魔の腕輪)	전, 투	AT 30% 상승, DF 20% 하락	1500
영웅의 팔찌(英雄の腕輪)	투	HP가 25%이하가 되면 AT 50% 상승	10000
일격의 팔찌(一撃の腕輪)	투	25%의 확률로 데미지 25% 상승	5000
회심의 팔찌(会心の腕輪)	투	25%의 확률로 데미지 50% 상승	10000
흡혈의 팔찌(吸血の腕輪)	투	일정확률로 적의 데미지를 빼앗아온다	??
땅의 팔찌(地の腕輪)	투	땅속성의 유닛이 장비하면 SAT 20% 상승	750
물의 팔찌(水の腕輪)	투	물속성의 유닛이 장비하면 SAT 20% 상승	750
불의 팔찌(炎の腕輪)	투	불속성의 유닛이 장비하면 SAT 20% 상승	750
바람의 팔찌(風の腕輪)	투	바람속성의 유닛이 장비하면 SAT 20% 상승	750
대지의 팔찌(大地の腕輪)	투	땅속성의 유닛이 장비하면 SAT 30% 상승	7500
청류의 팔찌(清流の腕輪)	투	물속성의 유닛이 장비하면 SAT 30% 상승	7500
화염의 팔찌(火炎の腕輪)	투	불속성의 유닛이 장비하면 SAT 30% 상승	7500
폭풍의 팔찌(嵐の腕輪)	투	바람속성의 유닛이 장비하면 SAT 30% 상승	7500
귀족의 벨트(貴族のベルト)	전, 투	HP 최대치의 10% 상승	900
장군의 벨트(将軍のベルト)	전, 투	HP 최대치의 20% 상승	4500
군주의 벨트(大公のベルト)	전, 투	HP 최대치의 30% 상승	9000
해독의 반지(解毒の指輪)	투	50%의 확률로 독을 무효화	4800
개방의 반지(開放の指輪)	투	50%의 확률로 마비를 무효화	4800
충격의 반지(衝撃の指輪)	투	50%의 확률로 혼란을 무효화	4800
결계의 반지(結界の指輪)	투	50%의 확률로 봉인을 무효화	4800
처녀의 반지(乙女の指輪)	투	50%의 확률로 독, 마비, 혼란, 봉인을 무효화	9800

각 거점별 판매 아이템

미스트라, 다난, 왈파	
일격의 팔찌	5000
회심의 팔찌	10000
영웅의 팔찌	10000
리가스, 타오	
땅의 팔찌	750
물의 팔찌	750
불의 팔찌	750
바람의 팔찌	750
대지의 팔찌	7500
청류의 팔찌	7500
화염의 팔찌	7500
폭풍의 팔찌	7500
비데룬, 미스티카	
해독의 반지	4800
개방의 반지	4800
충격의 반지	4800
결계의 반지	4800
처녀의 반지	9800
라왈, 토르카, 파야리드	
요정의 눈물	4000
대역의 상	5000
이스티니아, 피스코, 란카오	
땅의 부적	650
물의 부적	650
불의 부적	650
바람의 부적	650
대지의 팔찌	7500
청류의 팔찌	7500
화염의 팔찌	7500
폭풍의 팔찌	7500
베리아, 알반, 다그트	
태양의 귀걸이	1500
월광의 귀걸이	1500
치유의 귀걸이	9500
요정의 귀걸이	8000
시티아, 타이얀, 연플	
귀족의 벨트	900
장군의 벨트	4500
군주의 벨트	9000
반다나	900
헤어밴드	4500
카츄사	9000
카달, 스리날, 츄르크, 세리	
땅의 정령석	500
물의 정령석	500
불의 정령석	500
바람의 정령석	500
오망성의 결계	1350
에릴, 하이폰, 발파라	
검의 팔찌	800
대검의 팔찌	8000
악귀의 팔찌	550
악마의 팔찌	1500
철의 부적	800
강철의 부적	8000
참호의 부적	700
성곽의 부적	3500
풍설의 구두	800
질풍의 구두	8000

벨토나, 바테스, 라베르나, 보팔, 토리테리, 엘디스, 쿠샨, 마투라, 나린, 에르미스, 파르니스, 이스마리아, 티르카, 이토스, 멤피스, 크리스트발, 기자 - 상점없음

각 국가별 엠블렘 및 특성

국가	거점	
세이람 (セイラム)	에릴	타시
미스라교국 (ミスラ教國)	베리아	루마티
신 (シン)	타이얀	네이
펜라우 (フェンラウ)	알반	마사리바
비데룬 (ヴィーデルン)	카달	사룬
다그트 (ダグート)	다그트	가슨(그라프)
몬스메그 (モンス・メグ)	바야리드	로자
비라드 (ヴィラード)	비데룬	바제라드

시나리오 공략

캐릭터 공통 발생 이벤트

도적단 몬스메그 출몰

갑자기 소유 거점중 한곳이 몬스메그 도적단에게 약탈당하게 된다. 거점은 빼앗기지 않지만 소지금이 2000정도 줄어들게 되므로 초반에는 타격이 크다. 몬스메그를 멸망시키면 이 이벤트는 더 이상 발생하지 않는다.



▲부하의 비보와 함께 소지금이…

첫 번째 그림자

어떤 캐릭터든 기본 시나리오 클리어 후 1~2개의 거점을 점령하면 라이벌국의 군주의 그림자가 나타나 헛소리를 하고 사라진다. 별로 중요하지 않은 이벤트.

토르카의 보물

게임초반 토르카에 유적이 있다는 소문을 들은후 토르카를 탐색하면 유적을 발견할 수 있다. 여기서 오른쪽, 오른쪽, 왼쪽, 오른쪽, 오른쪽 순으로 석상의 눈을 누르면 가슨이 숨겨둔 돈을 찾을 수 있다.

3인의 그림자

'빛의 회'가 키우는 다그트나 비라드중 첫 번째 국가가 멸망하면 일어나는 이벤트.

그때 갑자기 일행의 눈앞에 알 수 없는 3개의 그림자가 나타났다.

아리오스: *이런, 겁쟁이 벌레들이… 파리보다도 쓸모 없어!*

아바큠: *정말 머리가 나쁜 녀석들이군! 오호호호호호…*

욜말: *약해, 물러, 믿음직스럽지 못해… 아, 너무나 가련한지고…*

돌연 나타난 3명의 이상한 그림자에 일행은 놀라 소리쳤다.

욜말: *우리는 '빛의 회'의 환영, 빛의 환영, 인간은 연약하고 가련해…*

아바큠: *충신이 주군을 배반하게 만든 건 우리들의 짓이지.*

아리오스: 언젠가 우리들의 본체와 만나보도록 하라! 겁쟁이들이 이길 리가 없지만 말야!

'빛의 회'의 그림자는 하늘로 사라졌다.



▲전형적인 악인스타일이다

기자의 유적

최초로 기자를 점령후 탐색하면 라토스가 나타나 울스라그나라는 신검사를 찾아야 한다며 그를 만나면 꼭 가르쳐 달라며 인상착의를 말해준다. 루크만이나 루테미아로부터 기자로 가보라는 이야기를 들은 후 울스라그나를 동료로 만들어 울스라그나로 기자를 탐색하면 유적 앞에서 라토스를 만나 전투를 하게 되고 전투에서 이기면 유적의 비밀을 알 수 있다.



▲울스라그나의 숙적 라토스

바제라드와의 결전

비라드를 멸망시킬 때 파티 내에 사륜이 있다면 사륜과 1:1로 다시 싸우게 되고 여기서도 이기면 바제라드는 사륜의 손에 죽게 된다. 파티내에 사륜이 없을 경우에는 자살한다.

3개의 오브



▲이것이 바로 오브

캐릭터마다 1번째 오브인 감벽의 오브(紺碧のオ－ブ)는 자동적으로 얻게 되어 있으며 중반이후 비데룬에서 백은의 오브(白銀のオ－ブ), 에릴에서 홍련의 오브(紅蓮のオ－ブ) 얻을 수 있다. 게임종반 3개의 오브를 모아 타오나 파르니스의 유적에 군주가 직접가면 스르크트로의 길이 열린다.

부유성

전국통일후 기자의 유적을 군주가 있는 부대로 탐색하면 라토스와 루테미아가 군주 일행을 하늘에 떠있는 부유성으로 데리고 간다. 이벤트후 라이브러스 4인방을 물리치면 그중 한명을 동료로 할 수 있다.

라토스: 기다리고 있었다. 너희들의 싸움도 끝에 다다랐다… 우리들 라이브러스도 정체를 밝힐 때가 온 것 같다. 너희들을 루테미아님께 데리고 가지.

루테미아: 나는 루테미아 리엘. 나 역시 라이브라스의 일원. 너희들을 우리들의 본거지로 초대하지. 부유회랑을 이곳에 열었다. 가자. 라이브라스의 부유성에!

사륜: 높은데… 구름위에서 우리들을 내려보며 이 녀석들은 무엇을 꾸미고 있는거지?

루크만: 라이브러스의 부유성에 잘 왔다. 이 성에 놀랐군? 스르크탄이 잠길 때 도망친 성중 마지막 하나다. 내가 라이브러스를 통솔하는 루크만·안·센이다. 우리들은 스르크탄의 오래전 세계의 천칭이 되기 위해 결성된 비밀결사조직이다. 우리들은 방황하고 모순을 계속하며, 협력과 방해를 되풀이하며 세계 속에 비밀과 탑을 퍼트렸다. 시련을 거친자만이 평화를 낳을 수 있다고 믿고…

사륜: 정의를 내세우는 자들이군. …쓸모없는 것들.

루크만: 아니, 우리들은 정의가 아니다. 평화를 원하는 것은 반드시 정의로운 것은 아니다. 우리들은 그 목적을 위해 누구든지 고용한다. 비록 그것이 이전 세계정복을 꿈꾸던 자라도… 그래, 우리들의 새로운 동료를 소개하지. 이미 만났었겠지? 다그트의 장군이었던 그라프 잘도스를!

사륜: 뭐라고?

그라프: 명예로운 유익인은 약한자를 인정할 수



▲기자의 하늘에 떠있는 부유성

없어! 너희들이 강한지 봐야겠어!

루크만: 우리들과 싸운다는 라이브러스 최후의 시련을 받겠지?

사륜: 결국 이긴자만이 올바르단 말이지? 좋아…

루크만: 너희들은 이미 천칭의 기울어짐에서 해방되었다. 우리들이 협력하지. 누군가 한명을 고르라. 너의 동료가 되주겠다. 마지막 싸움에는 천명을 찾는 자를 데리고 가거라. 그럼 이만.

파르니스의 그림자

전국통일과 동시에 '빛의 회'의 3명의 그림자가 나타나 파르스성에서 기다릴테니 그쪽으로 오라고 한다. 군주의 부대가 직접 파르니스로 가면 3명과 싸울 수 있다. 3명은 모두 레벨이 40이며 강력한 신검기를 사용하므로 주의하자. 레벨 35 이상 부대라면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 그들을 쓰러트린 후 3개의 오브가 다 있다면 스르크트로의 길이 열린다

'빛의 회'의 최후

맵 중앙에 있는 섬 스르크트에는 주군만이 들어갈 수 있다. 이곳에 가면 3인방과 대화 이벤트후 다시 전투에 들어간다. 하지만 능력은 파르니스의 전투 때와 같으므로 별로 어렵지 않게 이길 수 있다. 빛의 회가 쓰러지면 뒤에 있던 고치에서 이샤랄이 깨어난다. 참고로 이샤랄을 쉽게 이기려면 울스라그나를 데리고 가야 한다. 레벨을 별로 올리지 않아 그들에게 지거나 이샤랄에게 질 경우 배드 엔딩으로 가게 된다.



▲깨어나는 이샤랄

빛과 어둠의 진실

이샤랄: 이젠 안심해도 됩니다. 나는 인조의 신비정천사 이샤랄. 하지만 그것은 잘못된 이름. 나의 중심으로써 사용된 검은 성검 랑그릿사… 이르미스의 혼이 담긴 검이었습니다. 인조신검사전쟁의 마지막에 멸망하려하는 스르크탄을 구하기 위해 설계된 나는… 성검의 영향을 받아 빛의 신 이르미스의 화신이 된 것입니다. 자 신검을 건네주십시오. 제가 모든 전쟁을 없애고 세계를 평화롭게 만들죠… 아니? 거기 수인!! 어째서 그 검을 메고 있지? 그 신검은 내가 봉인했을텐데!? 이 세상

에 있을 리 없어!
울스라그나: 으아앗!

혼돈신 디볼의 혼이담긴 검. 만약 뽑는다면 이 세계가 멸망한다고 하는 그검이 지금…


▲뽑히는 랑그릿사

성검: 봉인은 풀렸다. 시공을 초월하는 거짓은 사라져라. 나의 이름을 빼앗은, 비정천사 이사람, 아니 혼돈신 디볼의 화신이여, 내 최후의 힘, 이자들에게 나누어주겠다.
울스라그나: 그래! 이검이야 말로 빛의신 이르미스의 혼이담긴 검! 진정한 성검 랑그릿사! 형태없는 성검을 보호하기 위해서는 사람의 형태가 필요했다. 나는 그 검의 칼집이었던 것이다. 보라! 성검이 빛으로 변한다….

일행이 가진 신검은 그 빛을 받아들여 새로운 힘으로 빛났다.
(여기서부터는 캐릭터마다 다름)

이사람: 배반당한 군주여, 설마 나를 의심하진 않겠죠?
사룬: 네가 진정한 신이라면… 나의 대답은 알고 있을텐데? 빛이던 혼돈이던, 네가 신이라면 나의 대답은 똑같다!
이사람: 신에게 거역하겠다는 것이죠? 그렇다면… 사라지십시오!

이사람은 전체공격신검기인 샤인을 계속해서 사용하며 자신이 데미지를 받으면 다른 곳으로 워프해 버린다. 하지만 랑그릿사가 발동되었다면 계속해서 HP가 회복되므로 계속 따라다니기만 하면 이길 수 있다. 샤인에는 모든 종류의 배드 스테이터스 추가효과도 있으므로 주의하라.


▲이것이 문제의 샤인

서브캐릭터 모으기

●타시
세이람 멸망후 2~3달이 지난 다음 에릴에서 자동적으로 동료가 된다.

●사룬
비라드 멸망후 카달을 탐색하면 감옥에 갇혀있던 사룬을 찾을 수 있고 동료가 되어준다. 사룬과 아시가 같은 거점에서 만나게 되면 이벤트가 발생한다.

●네이
타오 멸망후 타이안 지방을 점령하고 1~2달이 지나면 동료가 된다. 타이안을 탐색하면 동료가 될 때도 있다.

●세란
토르카를 탐색하면 술집에서 찾을 수 있지만 동료가 되지 않는다. 하지만 네이가 탐색하거나, 거점에 여성 서브캐릭터가 있다면 자동적으로 동료가 될 때도 있다.

●이사렐
미스라 멸망후 1~2달이 지난후 벨토나에서 자동적으로 동료가 된다. 탐색해야할 때도 있다.

●그라프
다그트의 왕일 경우 다그트를 멸망시키고 기자의 부유성으로 가면 나타나며, 전투에서 이기면 동료로 만들 수 있다.

●라토스, 루테미아, 루크만
기자의 부유성 전투에서 이기면 동료로 만들 수 있다. 주인공에 따라 동료로 할 수 있는 캐릭터가 다르다.

●마사리바
펜라우 멸망후 1~2달이 지난후 알반을 탐색하면 동료가 된다.

●루마티
군주가 베리아를 지날 때 교회의장에게서 5000을 주고 미스라의 성인을 살 수 있다. 이것을 가지고 군주가 직접 루마티의 부대를 이기면 동료가 되고 미스라는 멸망한다.

●벤
타오 점령후 1달이 지나면 해적들에 의해 타오가 점령당하는데, 그곳에 벤이 있다. 그를 군주로 직접 이기면 동료가 된다.

●그라디
펜라우 멸망후 이토스를 탐색하면 마을에서 그라디가 돈내기 싸움을 하고 있다. 그라디와의 대화후 자동으로 탐색을 실시한 신검사와 1:1 전투에 들어가고 전투에서 이기면 동료가 된다.

●로사
몬스메그 멸망후 게임 후반부가 되면 파아리드에서 동료가 된다. 기자의 부유성에서 나타났다면 전투에서 이긴후 동료로 할 수 있다.

●류우엔
마토라의 부대장으로 있을 경우 전투에서 이기면 동료가 되며 이미 멸망하였을 경우 마토라를 점령하고 탐색하면 동료가 된다.

●샤리크
첫 번째 전투 이후 거점 외의 지역에서 만나면 수수께끼를 내는데 부대 내에 린이 있거나 군주 상태인 사룬이 있다면 동료로 만들 수 있다.

●캇체
소속국가 멸망후 1~2달뒤에 틸카에서 동료가 된다. 탐색해야 할 경우도 있다.

●아시
비라드 멸망후 1~2달이 지나면 토리테리에 나타나 군주를 찾는다. 이 이벤트후 군주를 토리테리로 보내 군주의 부대로 탐색하면 동료가 된다.

●알담
세이람 멸망후 스리날을 탐색하면 스리날이 나타나 도적을 퇴치하라고 하고 도적과 1:1로 싸워 이기면 동료가 된다

●타루위, 자리츄
몬스메그 멸망후 1달이 지나면 암살하러 왔다가 도망가고 1달이 더 지나면 동료가 된다. 항상 둘을 같은 부대에 편성해야 하며 왈파를 지나갈 때 쇼핑을 해서 돈을 2000 써버린다.

●울스라그나
비라드나 다그트의 신검사로 나타나는데 오브를 가지고 있다면 전투에서 이긴후 동료가 된다.

●가제이
발파라를 탐색하면 류우엔을 찾아달라고 한다. 류우엔을 동료로 만들어 발파라에서 직접 탐색하면 동료가 된다.

●살반
첫 번째 전투후 거점방어를 하고 있으면 공격해 오는데(거점외의 지역에서 싸우면 안된다) 이때 살반이 미친 듯이 거점의 주민들을 죽인다. 이때 감벽의 오브를 가지고 있다면 동료가 된다.

●가슨

그라프가 다그트의 왕일 경우 다그트 점령후 1달이 지나면 군주에게 와서 도와달라고 한다. 이때 도와준다고 하면 임시동료가 되고 자신을 토르카까지 데리고 가달라고 한다. 가슨이 있는 부대를 토르카까지 보내면 이벤트가 일어나고 낙심한 가슨은 다시 용병이 되야겠다며 동료가 된다.

●린

세이람 멸망후 2달이 지나면 나린에 나타난다. 하지만 매달의 첫번째날 군주가 나린에 있지 않으면 바로 사라져 버리며, 군주와 만나더라도 동전 든 손 찾기 게임을 3번 해서 모두 맞춰야 동료가 된다. 해답은 오른손, 오른손, 왼손이다.

캐릭터별 공략

● 타지 아스가라프

그날밤, 노병은 나라의 미래를 걱정하고 있었다.

신관: *선왕의 뜻과 관례에 따라 이제부터 우리 세이람국의 왕위계승자를 선발하겠다. 신검은 빛나며 늘어서 있는 신하들의 앞을 날아간다. 주인이 될 새로운 왕을 찾아.*
타지: *아니? 저라구요? 이 신검은 나를… 새로운 왕으로 고른 것입니까?*

선택된 것은 계승자들 중 가장 신분이 낮은 소년, 타지 아스가라프.

주인의 기술에 따라 신검은 변신하였다. 그 모습이야말로, 복종의 증거. 확실히 소년은 선택된 것이다.

신하들: *'에잇! 인정할 수 없어' '끝내지 않으면 힘들게 될꺼야' '의식따윈 이젠 그만해'*
알담: *안돼! 이렇게 되면 선왕의 뜻이 수포로 돌아간다!*

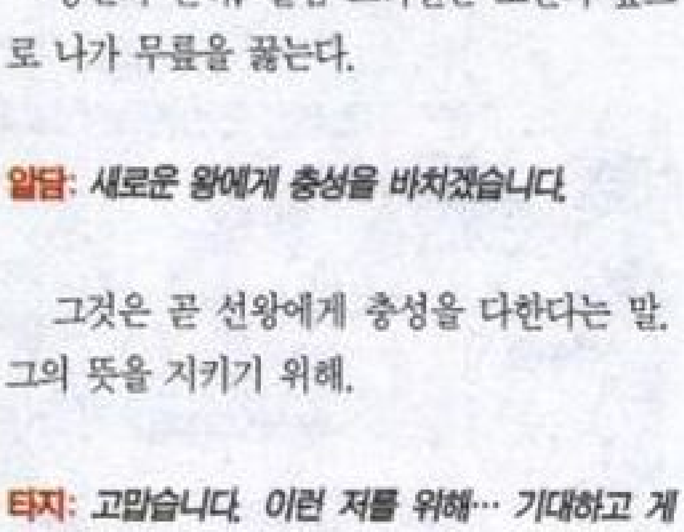
충렬의 신하, 알담 크라인은 소년의 앞으로 나가 무릎을 꿇는다.

알담: *새로운 왕에게 충성을 바치겠습니다.*

그것은 곧 선왕에게 충성을 다한다는 말. 그의 뜻을 지키기 위해.

타지: *고맙습니다. 이런 저를 위해… 기대하고 계시겠죠? 열심히 노력하겠습니다!*

소란한 어른들을 신경쓰지 않은 채 노병에게 경의를 표하는 소년의 눈동자는 진정한 의가 넘쳐흘렀다. 그날밤 노병은 주군을 다시 만나러 왔다. 타지 아스가라프, 젊은 왕에게로.



▲신검에게 선택된 소년

타지: *도적단이 날뛰고 있다고? 좋아. 그렇다면 내가 처리해 주지! 정벌부대를 조직해 주십시오, 알담씨!*
알담: *…폐하, 몇번이고 말했지만 알담이라고 부르셔도 됩니다. 그것보다 폐하 자신이 정벌을 나선다는건 당치않은 일입니다. 그런 것은 신하에게 맡기는 것입니다!*
타지: *하지만 도적들은 우리나라를 파괴하고 있지 않습니까? 새롭게 왕이된 제가 제일먼저 움직이지 않으면 안되는게 아닌가요?*
알담: *…어쩔 수 없군요. 그럼 이 알담도 함께 하죠.*
타지: *왠지 두근두근거리는데?*

세이람을 파괴하는 도적단을 정벌하기 위해 젊은 왕의 부대는 왕성을 뒤로했다.

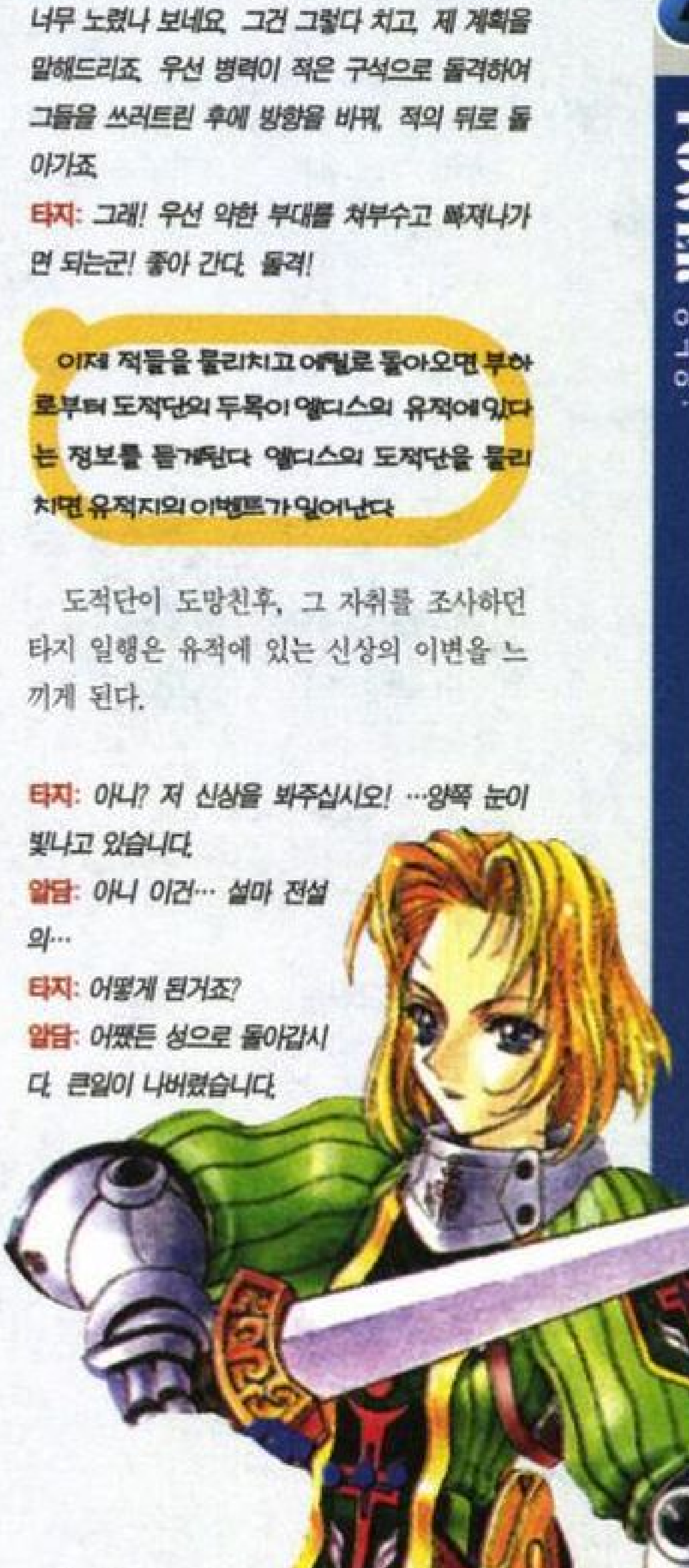
도적단이 있다는 곳은 스리날과 나린. 스리날에 도적단이 없지만 도착하면 명군사 루크만에 대해 들을 수 있고, 나린에서는 적의 기습을 당하게된다.

알담: *이런! 어느새 우리들은 적들에게 포위되었습니다!*
타지: *뭐라고? 눈치채지 못했어… 역시 난 수행이 부족하군요.*
도적: *완전히 함정에 걸려들었군. 각오해라!*
타지: *음, 어떻게 싸우지? 섣불리 돌격하다간 몰매를 맞을텐데…*
린: *난처하게 된 것 같군요.*
타지: *큰일이야, 여자가 있어! 여긴 지금 위험합니다. 우리들이 싸울 동안 빨리 도망치세요!*
린: *그렇게 사려깊은 말씀을 하시다니! 역시 폐하는 모실만한 가치가 있는 분이군요. 전 희대의 군사 루크만의 첫 번째 제자 린 미오신이라고 합니다. 저의 재능을 살려줄 주군을 찾아 여행하고 있었습니다. 폐하야말로 그런 분! 부디 저를 거두어 주십시오!*
타지: *고마워요! 물론입니다!*
린: *제가 있으니까 이제 안심, 폐하의 이 위기도 미리미리 예상했었습니다.*
타지: *정말입니까? 그거 대단하네!*
알담: *린님… 우리들이 함정에 걸릴 것을 알고 있었다면… 함정에 걸리기 전에 가르쳐 주시지…*
린: *뭐! 그러고 보니 그렇네요? 멋진 등장장면을 너무 노렸나 보네요. 그건 그렇다 치고, 제 계획을 말해드리죠. 우선 병력이 적은 구석으로 돌격하여 그들을 쓰러트린 후에 방향을 바꿔, 적의 뒤로 돌아가죠.*
타지: *그래! 우선 약한 부대를 쳐부수고 빠져나가면 되는군! 좋아 간다. 돌격!*

이제 적들을 물리치고 에필로 돌아오면 부하로부터 도적단의 두목이 엘디스의 유적에 있다는 정보를 듣게된다. 엘디스의 도적단을 물리치면 유적지의 이벤트가 일어난다.

도적단이 도망친후, 그 자취를 조사하던 타지 일행은 유적에 있는 신상의 이변을 느끼게 된다.

타지: *아니? 저 신상을 봐주십시오! …양쪽 눈이 빛나고 있습니다.*
알담: *아니 이건… 설마 전설의…*
타지: *어떻게 된거죠?*
알담: *어쨌든 성으로 돌아갑시다. 큰일이 나버렸습니다.*



가신: 엘디스 신상의 눈동자가 빛날 때 세계가 멸망하는 싸움의 씨앗이 보인다… 그때의 세이람의 왕은 전란을 끝내기 위한 대원정을 떠나라… 이것이 우리나라의 전설, 아니 관례입니다.
알담: 아직 어린 폐하를… 전쟁터로 보내겠다는 거냐? 나는 반대다!
린: 하지만 알담님, 폐하는 그 관례에 따라 왕이 되신겁니다.
알담: 아니, 하지만….
타지: 전… 대원정을 떠나고 싶습니다. 곤경에 처한 사람들이 있다면 그냥둘 수 없어요. 그리고… 왕으로서 자신이 얼마나 할 수 있는지 시험해 보고 싶습니다!
알담: 잘 생각하셨습니다. 이 노병도 함께 하겠습니다.
린: 저도 함께 하죠. 도움이 돼 보이겠습니다.
타지: 모두 고마워! 좋아 가자!

이렇게 하여 세이람왕 타지 아스가라프는 세계를 다스릴 싸움을 시작하였다.

여기서부터는 일정한 루트 없이 점령지의 수와 시간의 흐름에 따라 이벤트가 일어난다. 미스라 교국 쪽으로 주력부대를 보내고, 디베르니아 대륙 쪽으로는 안전하게 진격하자. 타지는 린을 처음부터 사용할 수 있는데, 린의 화이어 스톰은 전캐릭터중 최고이므로 이것을 활용하면 쉽게 게임을 풀어나갈 수 있다.

전설의 갑옷

세계의 반 정도를 정복하면 세이람의 귀족이 나타나, 타지를 위해 가보인 갑옷을 가져왔다면서 꼭 사용해 달라고 한다. 하지만 신검에 의해 지켜지지 못한 갑옷은 타지가 입자마자 바로 부셔져 버린다.

잡혀간 딸

비라드를 멸망시키고 나면, 한 여자가 나타나 자신의 딸이 혼돈신 디볼을 믿는 사교도들에게 잡혀갔다면서 구해달라고 한다. 사교도들이 있는 곳은 현재 군주가 있는 곳에서 제일 가까운 거점이 될 것이다. 이곳으로 가면 사교도와 1:1로 싸울 수 있으며 사교도를 물리치면 '빛의 회' 3인방이 나타나 타시를 시험해 봤다고 하며, 타시는 너무 연약하고 후하기 때문에 안된다며 사라진다. 이후 하루가 지나면 여자아이의 엄마가 나타나 감벽의 오브를 주고 간다.



▲이녀석들이 사교도들

한밤 중의 결투

네이를 동료로 한 뒤 네이와 타지가 같은 거점에서 만나게 되면 한밤중에 일어난 타지가 검술을 익히고 있던 네이와 만나게 되고, 네이는 자신의 나라를 멸망시킨데 대한 불만을 가지고 있어 말다툼 끝에 1:1 결투를 하게 된다.

희대의 군사 루크만 등장

게임을 진행해감에 따라 린의 앞에 그녀의 스승 루크만이 나타나 '빛의 회'에 대해 알려준다. 2번째 등장에선 기자의 유적으로 가라고 하므로 울스라그나를 데리고 기자로 가자.

끝나지 않은 무언가를 위해(엔딩1)

가신A: 큰일났습니다! 폐하가 어디에도 계시지 않습니다!
가신B: 뭐라고?

타지일행이 대원정으로부터 돌아온지 수일후, 세이람의 소년왕 타지 아스가라프는 사라졌다. 한 통의 편지를 남기고.

다지: 전 여행을 떠납니다. 아직 남겨진 일이 있을 것 같은 기분이 듭니다. 모두에게 폐를 끼치면 안되니까 혼자 가겠습니다. 제 멋대로 행동하는 것을 용서해 주십시오.
린: 어디로 가셨을까요… 걱정되네요….
알담: 난 폐하가 두 번 다시 돌아오지 않을 것 같은 느낌이 들어… 폐하, 부디 무사하길…

그리고 결국 타지는 돌아오지 않았다. 수백년의 시간이 흘러 세이람 역시 스르크탄처럼 멸망할 때쯤, 하나의 전설이 태어났다. 시간과 차원의 틈에서 영원히 악마와 싸우고 있는 한명의 소년이 있다고. 그것이 타지의 일인지 어떤지를 알고있는 자는 아무도 없었다.



▲여행을 떠나는 타지

두 나라의 번영과 사랑(엔딩2)

그날, 이전의 소년, 소녀는 축복에 둘러쌓였다.

신관: 지금부터 타지 아스가라프왕과, 네이 리이슨 공주님의 결혼식을 거행하겠습니다!

사랑스러운 신부는 미소지으며 신랑에게 속삭인다.

네이: 나는 신의 부흥을 위해 당신과 결혼하는 거에요.

옆에서 기다리고 있던 알담은 그 말에 심장이 멈추는 듯 했지만 옆에 있는 린이 부축해 주었다.

타이: 난 널 좋아하니까 너와 결혼하는 거야

타지 또한 웃으며 네이에게 속삭였다.

신관: 그러면 약속의 의식을!

신랑과 신부는 서로 신검을 맞댄다. 싸움을 위한 것이 아닌. 나라도 또한 사람들처럼 싸움을 초월하여 서로 인정하는 것으로 영원히 행복하길 빌면서.



▲네이와 결혼하게 되는 타지



사륜 델 비데룬

첫 번째 소원은 5살 때. 어머니와 함께 저택에서 쫓겨났을 때.

사륜: 누군가 우리들을 도와주세요. 제 보물을 전부 드릴 테니까.

두 번째 소원은 9살 때. 젊은 귀족들의 노리개로 오프레스 마을의 친구가 죽었을 때.

사륜: 친구들을 도와줄 수 있다면 전 뭐든지 할거에요.

세 번째 소원은 12살 때. 어머니가 병으로 쓰러졌을 때.
사륜: 구해줘! 누군가 엄마를 구해줘. 내 목숨하고 바꿔서라도.

그리고 혼자 남은 18살 때. 빛나는 기사가 찾아왔다.
바제라드: 찾았습니다 사륜님. 나라의 대표로서 마중나왔습니다.

자. 지금이야말로 스스로 네 번째 소원을 이룰 때가 왔다.

사륜: 누구라도 좋아. 만약 나를 노리는 자가 있다면, 그녀석을 파멸시켜 주지.

사륜 델 비데룬, 비데룬의 왕이 된다. 언젠가 이 나라를 멸망시키기 위해.



▲바제라드와의 만남

사륜: 친위대를 준비했다고? 즉 나만을 지키는 부대란 말이지? 그런게 필요하다니… 왕좌라는 건 위험한 거로군?
바제라드: 예 우리나라는 왕위를 위한 내란이 아직 끝나지 않았습니다. 전 집정관으로써 반란을 일으킨 왕위계승자들을 처형했지만… 그것에 불만을 가진 반귀족파의 녀석들이 폐하의 목숨을 노리고 있습니다.
사륜:그거 재미있군… 반대로 깨부셔 주지!
바제라드: 예. 그를 위한 친위대입니다. 부디 출병식에 출석해 주십시오. 도중, 반귀족파들이 우리들을 습격해 올 것입니다. 사륜님이 군을 지휘하는 훈련도 할겸 역적들을 없애버리죠!
사륜: 그래… 그 훈련은 필요해…

비데룬의 역적을 정벌하고 친위대의 출병식에 가기 위해 사륜의 부대는 왕성을 나섰다.


▲저 불타는 눈을 보라…

바제라드가 지시한 북쪽의 리기스로 사륜의 부대를보내자. 아주간단히 전투를 끝낼수 있다.

출병식이 무사히 끝나자, 바제라드는 친위대의 대장을 소개했다.

바제라드: 사륜님. 제가 발굴해낸 대장 왕궁기사 아시 나카르하입니다. 나이도 안 찬 소녀라고 생각되겠지만 충성심을 가졌고, 검의 재능도 있는자입니다.
아시: …폐하, 이렇게 만나게되다니 꿈만 같습니다. 전 오프레스 마을 출신, 바제라드님이 이끌어 주셨습니다. 기억하고 계십니까? 저의 오빠가 참혹하게 죽을 때 폐하는 구하려고 하셨습니다. 인정 많으신 폐하를 위해 언젠가 도움이 되어야겠다고 기도하고 있었습니다.

아시에게미 소짓는다 ▼ | 무시한다

사륜: 꽤 허물없는 왕궁기사로군… 하지만 기분 나쁘진 않군.
바제라드: 아시, 폐하에게 감사하라. 네 무례를 용서해 주셨어. 아시 나카르하! 너의 부대는 왕성을 지키도록 하라!
아시: 예! 바로 출발하겠습니다.
바제라드: 사륜님, 저희는 이대로 훈련을 더해서 반귀족파들을 없애버립시다!
사륜: 바쁘구만…;

이젠 군주없는 거점을 차례차례 공략해 나가자. 보팔을 점령하면 바레스에 적이 나타나 협공을 당하게 되지만 비데룬에서 대기하고 있으면 아시가 사륜을 구하러 바레스를 공격한다. 바레스를 탈환하면 사륜을 바레스로 보내 아시와 합류하자. 그러면 바제라드가 성을 비운 아시를 나무라는데, 여기서 보호해주다(かばう)와 무시하다(無視する)를 선택할 수 있다. 대화 이벤트가 끝난 뒤 사륜의 부대로 카달을 공격하자.

그날밤 사륜이 있는 텐트로 바제라드가 찾아왔다.

사륜: 바제라드, 취했군?
바제라드: …들으셨습니까? 다그트에서 반란이 있어 왕이 암살되었다는. 그외의 나라들도 전란중. 지금이야말로 우리들이 세계를 정벌할 때입니다.

갑자기 바제라드가 사륜의 어깨를 잡았다.

바제라드: 함께 세계의 왕이 됩시다! 커다란 목적을 위해 마음을 하나로 하는 것입니다!
사륜: 놔!

사륜은 바제라드를 밀어냈다.

바제라드: …이런. 길러준 은혜를 잊은 거냐? 위병! 위병!
사륜: 도대체 어쩔 셈이지?
위병: 예! 바제라드님!
바제라드: 폐하가 발작하셨다. 빨리 묶어라!
사륜: 바제라드! 자신이 무슨 소릴 하는지 알고 있느냐?
위병: 그 그런건… 으악!

바제라드는 망설이는 위병을 베어죽였다. 그를 거스를 병사는 더 이상 없었다.

바제라드: 카달의 감옥으로 보내! 가둬둬라!
위병: 폐하! 용서해 주십시오!
사륜: 바제라드! 용서못해! 용서하지 않겠어!


▲야심을 품은 바제라드

아시: 사륜님… 지금 열어드리겠습니다! 부하들도 모여있습니다. 역신 바제라드를 처치하죠! 야앗!

사륜: *아시? 어떻게 된거지? 왜 쓰러지는 거야!*

한명의 암살병이 독침을 가지고 도망쳤다

사륜: *바제라드 녀석! 나를 암살하려고 했군!*
아시: *이별이군요 사륜님… 당신을 보호하고 죽을 수 있어 행…복…합니다*
사륜: *아시, 너까지 나를 두고 가는 거냐… 이게 운명이라는 것이냐!*
아시: *증오는… 안돼요! 부탁해요, 바르게… 살아…*

마지막 외침 대신 나온 것은 붉은 핏방울. 아시 나카르하는 숨을 거두었다.

사륜: *으! 어째서, 어째서 이렇게 되는거지? 어째서 내가 사랑하는 것은 무엇이든지 죽어가는 거지? 나는 증오해, 모든 것을 증오해!*

이렇게 해서, 사륜의 싸움이 시작되었다. 전세계를 멸망시키기 위해.



▲사륜을 대신해 죽은 아시

카달에서 최악의 상태로 시작하게 된다. 왼쪽의 비라드와 싸우는 것은 무모하므로 마토라로 향해 류엔을 동료로 만든 뒤 디스벨니아 대륙쪽으로 거점을 점령해가며 세력을 키우는 것이 좋다. 오브 발견 후에는 살반과 샤리크를 동료로 만들자.

감벽의 오브

거점을 6군데 정도 점령하면 한 상인이 나타나 오브를 가져다준다. 하지만 오브의 의미가 마음에 들지 않은 샤륜은 이것을 부숴 버리게 된다. 그후 2~3주가 지나면 그 상인이 다시 나타나 아까의 오브는 가짜였다며 진짜를 팔고 간다.

반귀족파의 도움

어느 정도 세력을 넓혀 나가면 반귀족파가 나타나 바제라드를 타도하자면서 군자금을 주고 간다.

'빛의 회'의 계략

'빛의 회'가 키우는 비라드나 다그트중 한곳이 멸망한 후 1~2주가 지나면 '빛의 회'의 3명이 나타나 자신들이 세계정복을 도와줄테니 손을 잡자고 한다. 하지만 사륜은 이를 거절하고, 3인은 사라진다.

죽음의 천사 등장

'빛의 회' 3인의 이벤트 이후 조금 더 시간이 지나면 죽음의 천사 루테미아가 나타나 기자의 유적, 돌의 혀로 오라고 한다. 울스라그나를 데리고 기자로 가자.

그리고 그녀의 곁으로(엔딩1)

참례자A: *아 사륜님, 어째서 돌아가신 것입니까!*
참례자B: *개선퍼레이드 도중, 반귀족파들에게 습격당한 것 같아…*

쓸쓸하고 적막하게 장례가 치러진다. 덧없이 산화한 청년왕은 마치 잠을 자고 있는 듯 하다. 그의 아름다운 죽은 모습은, 장례식에 참석한 자들의 눈물을 자아낸다.

사륜: *이것으로 당신의 곁으로 갈 수 있어.*

그것이 마지막 말이었다고 죽음을 지켜본 측근이 말한다. 그들은 분개한다. 주군을 구하지 못했을 뿐만 아니라 신검까지 빼앗겼다고. 신검을 가지고 간 것은 한명의 소녀. 소유자의 혼을 비춘다고 하는 신검과 왕궁기사의 옷차림을 한 그 소녀를 누구도 찾아낼 수 없었다.



▲어머니의 곁으로 가는 사륜

패왕의 최후(엔딩2)

사륜: *나의 야망은 이제부터 시작이야…*

군주의 눈동자에 불타는 검은 화염은 아직도 사라지지 않았다.

사륜: *드디어 이날이 온거야.*

수십년의 세월이 흘러 사륜은 세계의 제왕이 되어있었다. 이제 남은 나라는 이곳 한 곳뿐. 이의를 외치는 집단들도 하나하나 사라져 갔다.

사륜: *지금이야말로 야망을 실현시킬 때, 최저최악의 폭군이 되어 이 세계를 멸망의 암흑으로 몰아넣는 거야!*

최초의 공포의 명령을 내리려 일어서려하는 그 순간, 으… 가슴이…

사륜은 사람을 부르려고 했지만 이윽고 미소를 띄우며 손을 멈추었다. 세계를 멸망시키려고 한다는 자가 어째서 자신의 파멸을 두려워하는가? 장례식 종소리가 울려퍼진다. 세계를 평화로 이끈 위대한 왕의 죽음을 슬퍼하며, 모든 사람들은 한탄하고, 세계는 어둠에 휩싸였다고 한다….


▲폭삭 늙어버린 사륜

네이 리이슨

상업국가 신의 총독 네이 리이슨은 루즈를 칠한다. 신검의 날을 거울 삼아 소녀 군주는 루즈를 바른다. 생각해보면 그녀의 어머니도 또한 바쁜 외교나 접견 전에 이렇게 루즈를 칠하곤 했다. 신기한 듯이 바라보는 네이를 그녀의 어머니는 안아올리곤 창밖을 가리켰다. '봐, 조그만 우리나라를. 주변의 대국들이 노리고 있어, 근면한 상인이 모이는 섬나라를. 살아남기 위해서 모든 책략과 허세를 부리지 않으면 안돼. 입술을 칠하는 것도 그중 하나.' 그리고 지금 소녀도 또한 루즈를 바른다. 전쟁이라는 화장의 루즈를…

'자 네이 리이슨. 일을 시작해 볼까?'



▲검에 비친 자신을 보며 화장하는 네이

네이: *해적이라고? 그런게 아직도 있어? 가볼 필요가 있겠는걸? 정벌단을 조직해요. 내가 직접 이끌죠*

세란: *잠깐. 직접 나설 생각이야?*

네이: *싫어? 세란 너는 말야… 말대꾸가 너무 많아. 제발 거두어 달라고 해서 데리고 있는 가신 주제에, 뭐…실력이 있다는 건 인정하지만 말야.*

세란: *말대꾸라니. 그렇지 않아 귀염둥이 아가씨. 그런 적극적인 면에 난 반한거란 말야.*

네이: *당신의 가벼운 입에는 정말 질리겠다니까? 자 출발!*

신의 영역에 출몰한 해적을 정벌하기 위해 네이의 부대는 길을 나섰다.



▲네이를 따르는 충실한 부하 세란

세란: *해적이 출몰한다는 곳은 이곳이었지?*
세란이 표시한 곳은 쿠산과 하이폰이었다

게임이 시작되면 네이의 부대로 하이폰을 공략하자 쉽게 적을 없앨 수 있을 것이다. 그후 HP를 채우고 쿠산으로 가면 해적 벤과 싸우게 되고 벤을 이기면 그와의 대화 이벤트 후 동료가 된다

벤: *너희 귀족들의 때문에 불행하게 된 꼬마들이 얼마나 많은지 알고 있나? 모르지? 바보들! 자 날로 먹든 구워먹든 맘대로 하라고!*

남자아이: *벤아저씨를 용서해 주세요*

여자아이: *아저씨는 우리들의 '빵을 사기 위해 어쩔 수 없이 나쁜 짓을 한 거예요!*

벤: *너희들! 나오지 말라고 했잖아!*

네이: *…좋아요. 부모를 잃은 아이나, 전쟁의 난민은 우리 신에서 모두 보살피겠어.*

벤: *정말? 정말 그렇게 해주겠어?*

네이: *하지만 전란의 근원을 없애기 위해 우리들도 나설 수밖에… 난 싸우겠어! 전쟁을 끝내기 위해…*

벤: *나도 돕겠어. 아가씨.*

세란: *괜찮겠어? 귀염둥이 아가씨?*

네이: *사실은 전부터 생각하고 있었어. 하지만 아무 것도 하지 않는 것이 득이라고 생각했지… 그럼 갈까? 엄청난 것을 사기 위해.*

이리하여 네이 리이슨은 세계라는 시장으로 나섰다. 전쟁이라는 가격을 치루고, 평화라는 꿈을 이루기 위해.



▲벤이 동료로 들어온다

여기서부터는 시간의 흐름에 따라 이벤트가 발생한다. 네이의 경우 크게 색다른 이벤트는 존재하지 않는다.

바다의 보물

게임을 진행하다 보면 벤이 찾아와서 신 해역의 어딘가에 보물이 있다면서 보물을 찾으러 가자고 한다. 이제 타오로 가서 탐색해 보면 감벽의 오브를 얻을 수 있다.

색한 세란

세란과 벤이 거점에서 만나면 벤이 불쌍한 아이들을 더 이상 만들지 말라고 충고하는 이벤트가 일어나며, 여자 서브캐릭터와 만나면 찝적대는 이벤트도 일어난다. 또, 세란과 결혼하기로 했다는 여자가 나타나 네이에게 세란과 헤어지라고 부탁하는 이벤트도 일어난다. 하지만 전부 게임의 진행과는 상관없다.

루크만 등장

사륜편의 루테미아처럼 네이에게 나타나 '빛의 회'에 대한 정보를 조금씩 준다. 2번째로 만난 이후 기자로 가면 석상 이벤트를 볼 수 있다.

내일은 내일의 것(엔딩1)

끼이이익, 끼이이익, 비명과 같은 목재의 삐걱임.

선원: *유령선이야! 유령선이 들어왔어.*

두려움 없는 선원들이 무심코 퇴마의 부적을 쥔다. 불길한 배가 항구에 들어왔다. 쓰러질 듯 배에서 나온 선원의 그 얼굴은 공포에 무섭게 일그러져 있었다.

네이: *정신차려. 도대체 무슨 일이 일어난거지?*

달려온 네이에게 넘겨진 선원의 편지에는…

네이: *읽을 수 없어…*

끈적끈적한 피로 얼룩져 있었다. 그리고 진실을 아는 선원은, 어느샌가 숨을 거두었다. 항구에서 일하는 사람들에게 끝없는 공포가 엄습해 온다. 바다 저편에 무엇이 있는 것인가?

네이: *뭐야? 이런게!*

편지를 찢어버리며 신의 총독은 소리친다. 백성들에게 용기를 주는 목소리로.

네이: *내일의 일은 내일이 되어 생각하면 되는거야! 온힘을 다해 오늘을 살아가는 거야! 그렇게 하면 무서운 것 따위 있을 리 없잖아?*



▲피로 얼룩진 편지

귀국의 길(엔딩2)

벤: *헤이호, 헤이호, 우리들은 바다사나이, 남자라면 럼주 한병!*

세란: *정말 품위없기 그지없군. 하지만 오늘은 용서해 주지!*

모든 것이 끝난 후에 신검사들을 치하하기 위해 네이는 배 위에서 연회를 열었다. 이렇게 해서 평화가 온다. 누구든 마음속으로 그렇게 생각하며 술에 취해 갔다.

벤 & 세란: *헤이호, 헤이호, 우리들은 바다사나이…*

연회는 한밤중까지 계속되고, 신검사들은 즐겁게 놀았다. 술에 취해 잠이들 때까지. 동이 틀 무렵 조용히 잠든 모두를 깨우지 않으며 네이는 홀로 망루에 올라갔다. 붉게 빛나는 신의 영해는 언젠가 엄마와 보았던 광경보다도 몇 배나 아름다웠다.

네이: *저렇게 죽었는데, 저렇게 아름답다니…*



▶파티를 벌이는 일행

● 마사리바

늑대는 도망친다. 늑대는 도망친다. 수인투사 마사리바가 도망친다. 어둠 속을.

마사리바: *됐어! 난 자유야!*

잡혀있던 우리는 투기장. 오브레스의 투사가 죽이고 싸우는 귀족들을 위한 오락.

마사리바: *이젠 더 이상 못하겠어!*

화재와 함께 늑대는 도망친다. 신검을 한 개 줏어들고 와서.

마사리바: *어째서 이런 낡은걸 들고 와버린거지?*

구름이 걷히고 달이 비춘다. 빛이 검에 새겨진 문장을 비추어 낸다.

마사리바: *아니? 이 검은?*

그것이야말로 돌아가신 아버지의 이야기에서 들었던 도난당한 신검. 왕족의 증거. 마사리바가 가졌어야 할 검.



▶마침 들고 온 칼이 신검

마사리바: *그럼 난 정말로 벨오프의 공주님이었단 말야? 아빠의 농담인줄 알았는데…*

늑대의 마음의 화염이 된다. 새로운 결의가 불타오른다.

마사리바: *난 공주님… 그러타면 나라를 만들어야지! 좋아하겠어!*

늑대는 달린다. 늑대는 달린다. 수인공주 마사리바가 달린다. 그녀의 왕국을 찾아.

마사리바: *큰 얼굴을 하고 있는 녀석이 있다고? 그라다… 그런 녀석은 그냥 놔두지? 옆나라가 정복당한 것뿐인데, 일부러가면 배만 고파진단 말야.*

그라디: *뭐, 이 펜라우는 작은 나라지만… 투기장에서 탈출하고 1년, 내가 너를 따른 후로, 겨우 손에 넣은 소유지야. 마사리바 대장, 이 나라를 빼앗겨도 좋아?*



◀힘이 장사인 그라디

마사리바: *그건 싫어. 더욱더 배고파 질테니까 말야. 좋아! 그럼 혼내주러 갈까?*

그라디: *나도 따라가겠어!*

마사리바: *좋아, 출발이야!*

펜라우를 위협하는 근처의 세력을 견제하기 위해, 마사리바의 부대는 출발했다.

그라디: *수상한 녀석이 있다는 곳은 여기야*

그라디가 가르킨 곳은 바로 옆에 있는 티르카였다.

게임이 시작되면 아무데도 갈 수 없으니 왼쪽의 티르카로 향하자. 티르카에서 캇체가 이끄는 부대를 격파하면 이벤트가 일어난다.

캇체: *제, 제발 목숨만은… 당신을 위해 일할 테니까! 이 세상은 전란에 빠져있습니다. 그것은 누구라도 천하를 가질 기회가 있다는 것. 당신처럼 고귀하고 강한 분에게 제 도움이 있다면 금상첨화. 부디 천하를!*

그라디: *말도 안되는 소리하지마!*

마사리바: *천하를 가지면 맛있는 거 먹을 수 있을까?*

캇체: *그건 물론 당연하죠!*

마사리바: *좋아! 하겠어! 난 천하를 가지고 세계의 공주님이 될테야!*

그라디: *어쩔 수 없네 이거. 하지만 니가 대장이니까, 한번 해볼까?*

이렇게 해서 수인 공주 마사리바는 세계를 손안에 넣기위한 싸움을 시작했다



▲기회주의자 캇체

캇체를 동료로 한 후부터는 모든 명령을 사용할 수 있으며 세계각지로 나갈 수 있다. 빨리 부대를 편성하여 소속이 없는 엘미스 이토스 방향으로 진격하여 세력을 넓히자. 엘미스를 점령하면 이벤트가 일어난다

쉬고 있는 마사리바의 눈앞에 갑자기 알 수 없는 그림자가 나타났다.

마사리바: *앗! 깜짝 놀랐잖아!*

바제라드: *…아니? 넌 누구지?*

마사리바: *당신 갑자기 나타나 무슨 소릴 하는 거야?*

바제라드: *상대를 잘못 찾았군…*

알 수 없는 인물의 그림자는 연기처럼 사라졌다

마사리바: *으… 잘못 왔으면 실례했다는 말 정도는 하라구!*



▲바제라드의 환영

여기서부터는 일정한 루트없이 점령지에 따라 이벤트의 순서가 달라진다. 참고로 마사리바의 경우 거의 독자적인 이벤트가 일어나지 않는다. 우선 제일 가까운 몬스메그부터 점령해 나가라.

물고기 속의 보물

게임 중반 부하들이 신에서 사온 물고기를 선물하는데, 이것을 먹다 보면 안에서 감벽의 오브가 나온다. 발생하는 특별한 조건은 없다.

캇체와 그라디

게임 중반이후 캇체와 그라디가 같은 거점에서 만나면 그라디가 캇체의 수상함을 느끼고 의심하게 된다. 하지만 캇체는 모른척. 이후 캇체와 마사리바가 만나면 거짓말로 그라디를 모함하는데 별생각 없는 마사리바는 그럴 리 없다고 하며 그냥 지나치게 된다. 별로 큰 내용 없는 이벤트.

죽음의 천사

중반이후 죽음의 천사 루테미아가 나타나 기자의 유적, 돌의 혀에 절대 오지 말라고 한다. 그후 울스라그나를 데리고 기자로 가면 라토스와 만나는 이벤트가 일어난다.

새로운 시작(엔딩1)

쓰러진 일행에게 비정천사의 목소리가 들려왔다.

이사팜: 목숨만은 살려두지요. 단지 시간을 약간 되돌리겠습니다. 이 섬에는 아무 것도 없다. 이 섬에는 오지 않았다. 이 섬에는 올 필요가 없다. 당신들은 그렇게 믿고 모든 싸움을 그만두고 고향으로 돌아가는 것입니다…

어린이들은 검을 휘두른다. 내일의 신검사를 꿈꾸며, 힘차게 목도를 내리친다.

어린이A: 에이얏!
어린이B: 타앗!

어린이들은 모두 형제. 어머니와 같이 민첩한 움직임. 늑대의 자식은 늑대.

그라디: 좋아! 그렇게 밟는 거야! 너희들, 나처럼 단련해 둬야해! 알았지?

어린이들은 미래의 군단. 야생의 지혜를 가진 어머니가 알 수 없는 적을 대비한 것.

마사리바: 노력하고 있네, 대단해!

아이를 안은 마사리바아 상대를 보러오자 어린아이들은 미소를 띄운다.

마사리바: 싸움은 끝나지 않았어. 이제부턴 너희들이 싸우는 거야!
어린이들: 예 엄마



▲많은 아이들의 엄마가 된 마사리바

전설의 여왕(엔딩2)

어린아이: 엄마 오늘, 신기한 일이 있었어. 그 동상이 있던 광장에서 달려가다 넘어졌어. 아파서 울려고 하는데 모르는 누나가 말을 걸었어.
마사리바: 너 혼자만의 힘으로 일어서겠지?
어린아이: 내가 응 하고 대답하니까 누나가 웃어 주었어.
마사리바: 좋아, 대단해!
어린아이: 내가 일어서고 보니까 누나는 없어져 버렸어. 그리고 보니 그 동상은 누나하고 닮은 것 같아. 그건 누구의 동상이지?
엄마: 그건 100년전 세계를 평화롭게 해준, 여왕님의 동상이야. 그리고 그 이름은…

● 루마티 마프

저 사람을 보라! 승병단의 단장으로써 싸우는 성녀. 그 이름은 루마티 마프님.



▲싸우는 소녀 루마티

루마티: 죽은 이르미스 신에게, 영광이 있기를!

늠름하게 몸을 감싸고 있는 갑옷의 승의. 눈부시게 빛나는 전설의 신검, 천사로부터 받았다고 하는 신검.

천사: 신앙심 깊은 소녀 루마티여, 기울어진 천칭을 올바로 잡기 위해, 너에게 이것을 주겠다.

천사의 소리는 신의 소리. 승병단에 들어간지 몇 년. 루마티님이 이룬 수많은 공헌.

루마티: 나는 물러서지 않아! 신검을 걸고! 신의 가호아래서 전승병은 돌격!

기뻐하라 미스라교회의 정교도들이여. 두려워하라 기분 나쁜 이교도들이여. 성녀의 기는 번개와 같다.

루마티: 신과 천사와 교회를 위해 싸우죠. 이 목숨이 끝날 때까지.

하지만 루마티님. 그 아름다운 얼굴에 때때로 떠오르는 근심은?

루마티: 그 천사님은 설마? 아니야, 의심해선 안돼, 의심해선 안되는거야…

루마티: 이번 이교도정벌을 그만두라고 하시는 겁니까?
이사렐: 당신이 민중들의 지지를 받고 있는 것을 시샘하는 교회위원들이 있는 것 같습니다. 어떤 계략이라는 소문이 있습니다.
루마티: 신을 모시는 자를 의심해선 안됩니다! 그리고… 이교도들로부터 국민들을 지키기 위해 우리들 승병단이 있는 것입니다. 자 출발하죠!
이사렐: 예 루마티님…

미스라교국에서 날뛰는 이교도들을 정벌하기 위해, 루마티의 부대는 출발했다.

이사렐: 이교도가 출몰하고 있다는 거점은 이곳입니다.

이사렐이 가르킨 장소는 벨토나였다.

이교도 정벌

게임이 시작되면 왼쪽아래의 벨토나로 루마티의 부대를 출격시키자.

루마티: 아무도 없어… 이교도가 있다는 보고는 잘못된 것인가?
이사렐: 불이다! 성밖에 불이 붙었습니다!
루마티: 빨리 도망치세요!
이사렐: 이미 포위되었습니다…
루마티: 이교도녀석들! 승병단 돌격하라!

[전투후]
루마티: 이교도들은 계속해서 공격해 오는군요… 신의 뜻을 따를때가 온 것입니다.
이사렐: 아니오. 루마티님에게는 아직 남겨진 사명이 있습니다. 세계의 전란을 끝내기 위해 법왕으로 일어서 주십시오. 국민들은 그것을 원하고 있습니다.
루마티: 무슨 이야기를 하시는거죠? 여기서 죽을 저에게…
이사렐: 죽어서는 안됩니다. 제가 미끼가 되겠습니다. 그때 도망치십시오.
루마티: 그렇다면 미끼가 되는 당신은?
이사렐: 루마티님, 신에게 기원하는 당신은 아름답습니다.

이사렐 아브다크는 화염속으로 뛰어들었다. 믿는 것을 따르기 위해.

교회의장: 루마티여, 뭔가 이 실태난! 신의 번개를 대신하는 승병단이 지는 일이 있어선 안된다!
루마티: …교회의장님, 저는 세계를 바로잡기 위해 성전을 시작하려고 합니다.
교회의장: 갑자기 무슨 소리를, 네 잘못을 떠넘기려는 생각이냐?
루마티: …어째서 이교도들은 잠복해 있었을까요? 누군가가 정보를 흘린 것은?
교회의장: 으 으음… 루마티여 마음대로 해라, 하지만 국민이 따르고 있다고 생각하지는 말라!
루마티: 전 믿습니다. 올바른 국민의 행동을… 그럼 가보겠습니다!

이래서 성스러운 처녀의 싸움은 시작되었다. 전란을 끝내고, 세계를 바로잡기 위해.

여기서부터는 일정한 루트없이 점령지에 따라 이벤트의 순서가 달라진다. 대륙 남쪽으로 진행하는 것이 수월하다. 루마티에게는 강력한 서브캐릭터가 없으므로 빨리 사룬이나 류엔을 동료로 만들자.

천사의 그림자

루마티의 앞에 천사의 그림자가 나타난다. 그녀는 루테미아 리엘, 하지만 그녀는 자신이 천사가 아니며, 이 세상을 뒤에서 조종하는 자들이 있으니 그들을 주의하라고 한다. 이후 전국의 2/3정도를 점령하면 루테미아가 다시 나타나 기자의 유적, 돌의 허로 가라고 한다. 이후 울스라그나를 데리고 기자로 가면 라토스를 만나 싸우고 석상에게서 정보를 얻게 된다.

교회의 진실

갑자기 본국으로부터 교회의장으로부터의 전갈이 날아온다. 교회의장의 말에 따르면 가짜 성인(聖印)을 가진 자가 나타났으니 하이폰으로 가서 그를 없애라고 한다. 하지만 하이폰으로 가보면 그의 성인은 진짜이며 엄청난 기부금을 주고 산 것이라고 한다. 이제 다시 베리아로 가면 교회의장과의 이벤트가 일어나고 그곳에서 루마티는 교회가 썩어 있음을 알게 된다.

결혼 축복 이벤트

전국을 돌아다니다 보면 결혼식을 올리는 신혼부부에게 축복을 내려달라고 한다. 이 이벤트를 두 번 겪으면 첫 번째 오브를 얻을 수 있다.

그녀를 기다리는 것은(엔딩1)

쓰러진 일행에게 비정천사의 목소리가 들려왔다.

이사람: 목숨만은 살려두지요. 단지 시간을 약간 되돌리겠습니다. 이 섬에는 아무것도 없다. 이섬에는 오지 않았다. 이 섬에는 올 필요가 없다. 당신들은 그렇게 믿고 모든 싸움을 그만두고 고향으로 돌아가는 것입니다…

불쌍한 루마티님. 이교도들을 멸망시키고 고향 미스라에 돌아와 보니 기다리고 있던 것은 이단심판!

교회의장: 마녀 루마피 미프를 화형시켜라!

아무리 신이 위대해도, 신의 대리는 썩어 있다. 언제라도, 어디라도 썩어있다! 국민들의 눈물이 강을 이루었지만 화형의 불꽃은 꺼지지 않는다. 불타오르는 나무와, 피어오르는 연기!

민중: 아… 기적이다!

보라, 루마티님을! 그 등에 생겨난 천사의 날개, 천사 루마티님은 날아오른다, 하늘 높이! 전설의 이야기는 이걸로 끝. 하지만 또한가지 별로 알려지지 않은 전설도 있다. 진정한 천사가 나타나, 루마티님을 구했다라는. 그때 분명 이렇게 말했다고 한다.

루테미아: 너에겐 아직 해야할 일이 있다.



▲루마티는 화염과 함께 전설속으로

전란의 끝(엔딩2)

문득 정신을 차리자 타오의 해한가에 있는 유적에 군주는 혼자 서 있었다. 멸망하는 스르크탄의 알 수 없는 장치에 의해 이곳으로 옮겨진 것이다. 모든 것이 화염에 휩싸인 그순간 주군이 마지막으로 본 것은….

당당하게 서서 호쾌한 웃음을 짓는 다그트 왕이었던 남자… 천명을 다한 남자만이 가능한 미소를 띄우는 조용한 야수… 자신의 날개가 타오르는 것도 상관치 않고 군주를 안고 날아오르려 하던 죽음의 천사.

단지 그것뿐이었다. 살아남은 것은 자신 혼자인 것인가? 군주가 그렇게 생각할 때 함성이 들려왔다. 멀리로부터 달려오는 동료들. 그 얼굴은 기쁨으로 빛나고 있었다.

루마티: 감사합니다…

그 신검사대전의 희생자를 이교도들이 애도하는 의식에 한 명의 여자가 왔다. 그 가슴에 있는 정교의 상징을 보고 의식을 올리는 신관은 가로막았다.

여자신관: 이곳은 당신이 올 곳이 아닙니다.
루마티: 내가 믿는 신은 죽은 신입니다. 하지만 기도는 죽지 않습니다. 함께 기도하게 해주시죠.

종파를 뛰어넘은 그 신념에 여자는 비켜서고, 꿇어앉는다. 도포를 벗은 그 얼굴이… 루마티였다는 것을 아는 자는 아무도 없다. 그 손에 거머쥔 세계를 버리고 어째서 단지 혼자서 방황하는지, 원하는 것은 무엇인지.

여자신관: 자 기도하죠…

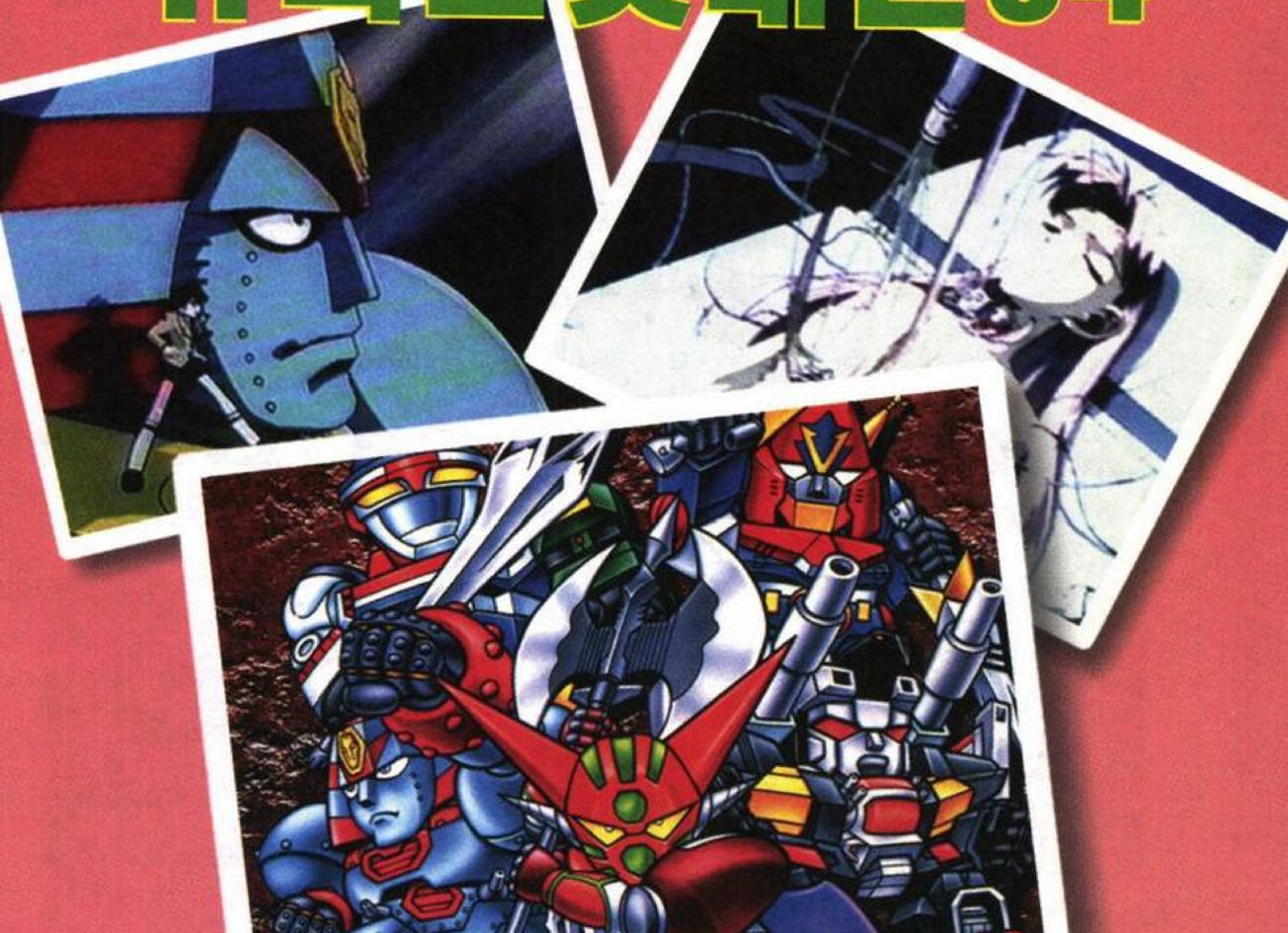
하늘과 땅 사이에서 살아있는 자들은 기도를 계속한다. 사랑하는 자여, 부디 편안히…

●장르:시뮬레이션 ●제작사:반프레스토 ●발매일:10월 29일 ●발매가:7,800엔

NINTENDO64

승리를 부르는 혼의 빛! 당신은 어디까지 강해질 것인가!?

슈퍼로봇대전64



그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

오랜만에 닌텐도의 하드웨어로 돌아온 로봇대전 시리즈의 최신작. 게다가 이번에는 윙키소프트가 아닌 반프레스토의 자체 제작 작품이니 만큼 (이제까지의 로봇대전시리즈는 윙키소프트에서 제작했다) 비슷하면서도 미묘하게 틀린 게임성을 느낄 수 있을텐데…일단은 한 번 부딪쳐보자!

공략 ···› 히이로 유이

난 「슈퍼로봇대전」 시리즈가 처음인데…

혹시나 하는 마음에서 적어보지만, 만약에 닌텐도64용의 「슈퍼로봇대전64」가 자신이 해보는 최초의 슈퍼로봇대전 시리즈라면…?

슈퍼로봇대전은 최초 1991년 4월 20일에 게임보이용으로 발매되었다. 여기에 인기를 업어 같은 해 말, 패미컴으로 2차가 나오게 되었고, 그 후속편인 제3차 슈퍼로봇대전부터 수퍼패미컴으로 발매되어 매니아들 사이에서 엄청난 지지를 얻었다. 그후 플레이스테이션과 세가새턴으로 발매되어 닌텐도 하드웨어가 아닌 곳에서도 굳건히 자리매김을 했다.

가장 판매량이 높았던 게임은 새턴용 슈퍼로봇대전F 완결편으로써 약 55만개가 팔렸다고 기록되어 있다. 아마 반프레스토 게임 사상 가장 많이 판 게임일 것이다. 그러면 왜 이 게임은 꾸준히 팔리는 것일까?

척 보면 알겠지만 일단 로봇 매니아라면 사족을 못쓰게 만드는 게임이다. 보라! 자신이 예전 TV나 비디오를 통해서 보아왔던 로봇들을 직접 움직여 악당들을 물리친다!! 이 얼마나 신나는 일인가! 내가 직접 마징가Z를 조종하여 아수라 백작을 처치할 수 있단 말이다. 아직 소년의 꿈을 간직하고 있는 게이머라면 누구나 불타오를 수 있게 만들어진 것이다! 이 게임이 처음이신 분들이여! 당신도 얼마든지 이 게임과 함께 불타오를 수 있다! 주저 말고 패드를 잡아라!!



▲아아~~ 추억의 수퍼로봇들이여!



슈퍼로봇대전? 흣. 난 수도 없이 해봤지

반프레스토의 밥벌이 소프트인 까닭에 지금까지 상당한 숫자의 슈퍼로봇대전이 나왔다. 분명 이번 N64용이 처음이 아닌 분들이 더 많을 것이다. 그렇다면 이번 슈퍼로봇대전64를 왜 구입했는가? 그냥 시리즈 물이라서? 슈퍼로봇대전 팬이라서? 당연히 N64로 오면서 몇 가지 특징이 생겼다!

1. 카트릿지로의 귀환(歸還)

그렇다! 원래 슈퍼로봇대전은 카트릿지 형태의 게임이었다! 그러나 PS판 「제4차 슈퍼로봇대전S」에 오면서 매체가 CD로 바뀌었다. 덕분에 로딩이 생기고 전투에 시간이 걸렸다. 하지만 다시 N64로 부활하면서 예전처럼 카트리지가 되었다. 로딩이 없는 것은 당연지사. 예전처럼 쾌적한 마음으로 게임에 임할 수 있다!

2. 빠진 로봇, 추가된 로봇

언제나 그렇듯이 시리즈화가 되면서 예전에 있던 로봇이 없어지거나 없던 로봇이 나타나기도 한다. 가장 최근작이었던 F와 비교하자면 빠진 주요 작품은 「중전기 엘가임」, 「톱을 노려라 건버스터」, 「신세기 에반게리온」, 「기동전사 건담0080 주머니 속의 전쟁」 등이고 전에 사라졌다가 다시 나타난 주요 작품은 「푸른 유성 레이즈너」, 「UFO로보 그랜다이저」, 완전히 새로이 등장하는 작품은 「육신합체 갓마즈」, 「자이언트 로보 극장판」, 「기동전사 건담 제08MS소대」이다.

3. 2D와 3D의 조화, 전투화면

시리즈 최초로 전투화면의 배경은 3D, 캐릭터는 2D로 표현되어 매우 실감나는 전투를 즐길 수 있다. 캐릭터의 모습도 큼지막해서 더욱 볼만 할 것이다.



▲이만하면 게임 즐길 만 하겠지

4. 게임보이판 「슈퍼로봇대전 링크 배틀러」와 링크 가능

64GB팩을 이용하여 게임보이용 소프트 「슈퍼로봇대전 링크 배틀러」와 데이터 교환이 가능하다. 이것으로 슈퍼로봇대전 링크 배틀러에서 키운 캐릭터를 슈퍼로봇대전64에 사용할 수도 있는 등, 지금까지 없었던 자유도 높은 플레이를 할 수 있다.

5. 카트릿지로의 귀환(歸還) - 그 두번째

옷! 이것을 빼뜨리고 갈 뻔했다. 카트릿지로 돌아오면서 사라진 것은 바로 음성! 예전 CD게임기에서 들을 수 있었던 성우들의 멋진 음성을 들을 수 없게 되었다… (나의 세키 토모카즈씨와 샤이닝 핑거를 돌려줘! 나의 손이 시뻘겋게 불탄다!!) 그.러.나. 여기서 기죽지 말자. 이가 없으면 잇몸으로 때우면 될 것이 아닌가? 성우의 음성이 없다면 우리가 직접 외치면 된다. N64로 무리를 해서라도 음성을 집어넣을 수 있었음에도 불구하고 그렇게 하지 않은 제작자들의 의도는 바로 플레이어인 당신을 위한 것이다! 그렇다!! 직접 패드를 쥐고 적을 향해 외치자. 「사랑의 마음으로 악한 공간을 잘라낸다!! 이름하여 단공광아검!!!」 이런 식으로 혼을 담아 외쳐주면 혼연일체가 되어 더욱 몰입이 될 것이다.



▲이때다! 소리내어 외치자!!

64에서 새로이 추가된 로봇의 기본지식

이번 슈퍼로봇대전64에선 3개의 게임이 새로 추가되었다. 이 로봇들에 대해서 조금 짚고 넘어가는 것이 스토리 전개에 도움이 될 거라 믿는다.

1. 자이언트로보 극장판 ~ 지구가 정지하는 날~

총 7부작으로 구성된 OVA시리즈. 1992년부터 발매되기 시작하여 7편으로 끝을 맺었다. 영상으로 만들어진 것은 이 작품이 처음이 아니다. 이미 60년대 실사로 제작되기도 했었다. 그러나 「기동무투전 G건담」으로 유명한 이른바 「원작파괴자」 이마가와 야스히로(今川泰宏)씨가 감독을 맡으면서 애니메이션으로 다시 태어나게 되었다. 시즈마 드라이브를 둘러싼 BF단과 국제경찰기구의 싸움을 그린 걸작으로써 만약 못 보신 분이 계시다면 빚을 내서라도 꼭 구해서 보라고 추천하고 싶다. 이 만화의 특징 중에 하나라면 여기 나오는 거의 모든 캐릭터들이 원작자인 요코야마 미츠테루(横山光輝)씨의 작품에 나오는 캐릭터로 그려진다는 것 (심지어 요술공주 샐리도 나온다!).


▲자이언트로보 극장판의 한 장면이다

2. 육신합체 갓마즈

이것도 마찬가지로 원작은 요코야마 미츠테루씨. 원작의 명칭은 「마즈」였다. 그러나 갓마즈가 되면서 예전 「해저 2만리」가 「이상한 바다의 나디아」로 바뀐 것 만큼 바뀌는 바람에 요코야마 팬들로부터 원성을 샀다고 한다. TV시리즈로서 전 65화에 걸쳐 방영되었다. 외계의 초능력자인 주인공이 지구를 지키기 위해 자신이 태어난 별과 싸운다는 스토리. 허나 이것은 주인공 타케루가 지구를 파괴하기 위해 갓난아기 때 지구로 보내져 왔다는 것이라는데…


▲육신합체 갓마즈

3. 기동전사 건담 제08MS소대

기동전사 건담 시리즈. 「기동전사 제타건담」의 카미유와 포우의 관계를 재현해 보려는 건지 모르겠지만 적군의 여성과 사랑을 나눈다는 것이 테마가 된 건담 시리즈. (로미오와 줄리엣이냐…) 방금 선임되어 온 어리버리 신임 쏘가리(소대장)가 볼을 타고 자크를 물리친다는 건담 역사상 최고의 전훈을 세운 시로 아마다 소위가 주인공. 끝에는 결국 자신이 사랑하는 아이나를 얻지만 대신 다리 한쪽을 잃는다는 눈물 없이는 볼 수 없는 슬픈 이야기이다.


▲기동전사 건담 제08MS소대

게임의 배경

인류가 너무나 증가해버린 인구를 우주에 이민 시킨지 이미 2세기 가까이. 지구의 주위엔 거대한 스페이스 콜로니가 수 백대 떠다니고 사람들은 이 인공의 대지를 제2의 고향으로 삼았다. 총 인구의 8할이 우주에서 살게 되었다. 이 시대….

그러나, 지상에 남았던 정부고관과 일부 특권계층의 인간들은 그러한 시대가 되어도 여전히 우주를 지상에서 통제할 수 있다고 믿고 있었다. 그 지상의 엘리트들과 우주거주자의 의식격차는 대립의 도식을 낳고, 연방정부는 콜로니에 대한 억압을 높이기 시작했다.

A.C. 191년, 1월…

지구에서 가장 멀리 떨어진 콜로니 집단 사이드3는 지온공국을 자칭하며, 지구연방정부에 대해 독립전쟁을 걸어왔다. 반년이상에 걸친 이 전쟁은 인류 총인구의 반수를 죽음에 이르게 한, 역사상 유례없는 처참한 것이었다.

전쟁은 지구연방의 승리로 끝나고, 지온의 독재자 자비가 일당은 무너졌다. 그러나… 그것은 인류가 앞으로 겪을 고난의 전주곡에 지나지 않았다.

A.C. 191년, 9월…

인류는 일찍이 상상조차 할 수 없었던 무서운 위협에 직면하게 되었다. 외우주로부터의 침략자, 무게즐바도스 제국의 출현이다. 사람들은 지온 독립전쟁으로 피폐해지고, 그 승리자인 지구연방은 부패해서, 전쟁 후의 부흥도 지지부진하던 중에 승리의 달콤한 술에 취해 있었다.

압도적인 전력으로 지구권에 침공한 무게즐바도스 제국군의 앞에, 연방우주군은 아무런 효과적인 방격도 하지 못한 채 퇴각. 위성궤도상에서의 공격에 의해 지상 도시의 70%가 불길에 휩싸이기에 이르자, 지구연방정부는 드디어 전면항복을 선언했다. 이로써 지구권은 이성인(異星人) 제국의 점령하에 놓이게 된 것이다.

때는 A.C. 191년, 12월이었다.

후에 일년전쟁이라 불린 이 전쟁의 뒤에 기다리고 있던 것은 제국에 의한 혹독한 탄압과 피의 숙청. 그리고 공포에 의한 지배였다. 제국의 지배체제 확립은 지구에 잠재해 있던 비인류 종족의 출현을 재촉하게 되고, 사람들은 자신들의 미래를 두려워했다.

그로부터 3년이 지나고, 세계각지에서 다시 제국의 지배에 대한 반항운동이 활발해질 조짐이 보이기 시작한다.

A.C. 195년… 지구의 미래는 아직 혼돈의 어둠 속에 있었다.

기본 조작 설명

십자키	커서의 이동, 커맨드 선택 등에 사용
3D 스틱	커서의 이동, 커맨드 선택 등에 사용
스타트 버튼	Z트리거+스타트 버튼으로 게임을 리셋 한 후, 떼지 않고 그대로 누르고 있으면 퀵 컨티뉴
A버튼	커맨드의 결정, 각종 윈도우를 불러낼 때 사용
B버튼	선택한 커맨드의 취소, 또한 미니 윈도우를 불러낼 때 사용
C버튼 유니트	↑버튼/각부대표의 표시
→버튼	전체 맵의 표시
←, ↓버튼	누르면서 십자 키를 조작하면 화면의 커서가 빨리 이동

게임의 흐름을 간략하게 설명

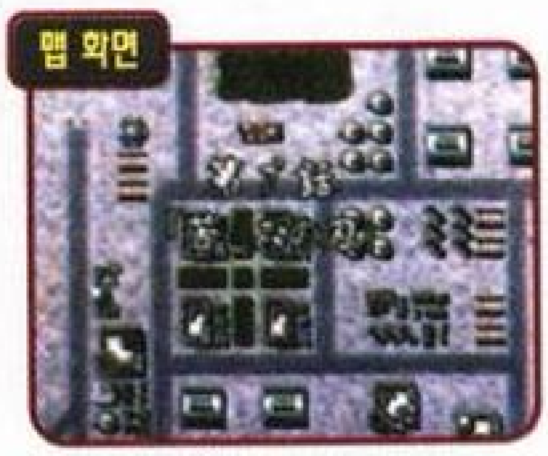
혹시나 슈퍼로봇대전64가 인생 최초의 로봇대전 시리즈이신 분들을 위하여 약간만 강의를 하겠다. 이 게임은 보통 시뮬레이션 게임과 거의 같은 방식으로 플레이하면 된다고 생각하면 된다. 대신 스토리가 강화된 덕분에 시나리오 부분이 따로 존재한다.

즉, 인물들이 나와서 이번 전투에 대해 한마디씩 주절거린 후(시나리오 데모), 적들을 몰살시킬 맵이 나타나고(맵 화면), 피에 굶주린 아군을 선택(출격 유닛의 선택)한다. 맵에서 적들과 만나 모조리 때려부수어 주고(전투), 이번 이야기의 목적을 달성하면 다시 시나리오 데모로 돌아온다. 그리고선 재정비의 상태(인터미션 화면)로 들어간다. 이것이 계속 반복되는, 요즘 유행하는 테크노댄스를 보는 듯한 구성이다.

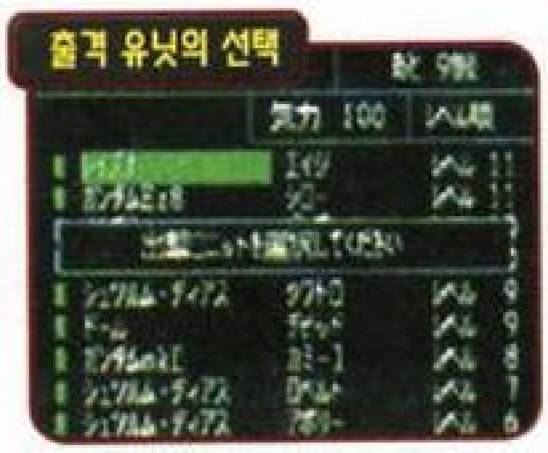
시나리오 데모



맵 화면



출격 유닛의 선택



전투



시나리오 데모



인터미션 화면



로봇대전과 함께 봉인해제!

자, 이제 드디어 로봇대전을 플레이시켜 보자. 먼저 팩을 꽂고 전원을 올리면 어디선가 많이 봤던 도둑놈 가면이 떠오른다. 다음 타이틀이 뜨면서 4가지 말이 나온다. 스타트(スタート), 로드(ロード), 컨티뉴(コンティニュー), 옵션(オプション)이 뜨는데 여기에 대해서 따로 설명하다간 우리를 뭘로 보냐고 욕먹기 십상이니 그만 두도록 하겠다. 타이틀 화면에서 스타트를 누르지 않고 그대로 놔두면 슈퍼로봇대전64에 출연하는 로봇들의 소개가 나온다.

다음은 주인공의 선택. 주인공은 수퍼로봇계 남녀, 리얼로봇계 남녀로 총 4명중에 한 명을 선택하게 된다. 주인공을 선택하면 라이벌도 자동 선택되므로 주의하자. 아~F에선 애인이었는데 여기선 라이벌이란 말인가…? 시대는 사랑의 힘을 원하지 않는 것인가?



▲이것이 문제의 도둑놈 가면



▲기왕이니 난 이 빨간 녀석을 고르겠어

주인공 소개

지금 소개되는 4명의 주인공 중에서 한명을 선택하자

수퍼로봇계 남성



브래드 스카이윈드 (브래드) 16세. 고아였던 그는 로봇 격투술「무기패권류(武機覇拳流)」의 창시자인 노인에게 발탁되어 유파의 후계자로 길러졌다. 악을 쓰러뜨려 학대받는 민중들을 해방시키는 것을 목적이며, 그렇게 하는 것이 힘이 있는 자의 의무라고 생각한다. 허나 성격이 단순해서 곧바로 폭주해 버리는 경향이 있다.



카츠 포르네우스 (카츠) 18세. 브래드의 사제(師弟). 사나운 성격으로서, 브래드의 전투능력은 높이 평가하지만, 전사로서 정에 약한 부분이 남아 있다는 것은 싫어하는 등, 감정의 컨트롤을 잘 하지 못한다. 그렇기 때문에 카츠의 목적은 언젠가 브래드와 싸우는 것으로 변해 가서, 지금은 그 결말을 내는 것 이외에 다른 일은 안중에도 없다.

슈퍼로봇계 여성



마나미 하밀 (마나미) 16세. 북구의 명가 하밀 백작가의 당주. 흔히 말하는 명문 집안의 아가씨지만 성격이 나쁘다든지 하진 않고, 감정표현이나 성격은 일직선 스트레이트. 싸우는 이유는 단순히「제국이나 거기에 협력하는 자들의 비인도적 행위를 용서할 수 없다」정도이지만, 그녀에게 있어서는 목숨을 걸고 일어서는 각오로 하는 것이다.



아이사 릿지몬드 (아이사) 17세. 릿지몬드 자작가의 외동딸로서, 마나미의 사촌이다. 용모는 마나미와 닮았지만, 자존심이 세고 콧대가 높고, 생각대로 되지 않는 일이 있으면 과격해져 수단 방법을 가리지 않는다. 레지스탕스가 된 마나미를 데려 오려고 하지만, 마나미가 말을 듣지 않아서 계속 뒤를 쫓게 된다.

커맨드에 대해

커맨드엔 3종류가 있다. 개별, 전체, 인터미션 커맨드로서 각기 다른 곳에서 다른 모습으로 우리들의 앞에 나타난다.

■ 개별 커맨드

개별 커맨드는 특정 유니트의 특성과 상황에 대하여 여러 가지가 나타난다. 이것을 어떻게 활용하는가가 이 게임에서 상당히 중요한 포인트이다.

이동(移動)	유니트를 이동시킬 때 사용	발진(発進)	유니트를 발진시킬 때 사용
정신(精神)	정신 커맨드를 쓸 때 사용	설득(説得)	적을 설득할 때 사용
능력(能力)	스테이터스 화면의 표시	분리(分離)	유니트를 분리시킬 때 사용
대기(待機)	유니트를 대기시킨다	합체(合体)	유니트를 합체시킬 때 사용
공격(攻撃)	적을 공격할 때 사용	파츠(パーツ)	강화파츠를 쓸 때 사용
지상/공중/지중/수중(地上/空中/地中/水中)	유니트를 각 장소에 이동시킨다	수리	이웃한 유니트의 HP를 회복시킨다
변형(変形)	유니트를 변형시킬 때 사용	보급	이웃한 유니트의 EN과 잔탄을 회복시킨다

■ 전체 커맨드

맵 위, 유니트가 없는 장소에서 A버튼을 누르면 나타나는 전체 커맨드는 게임 전체의 흐름을 표시 · 확인하는 중요한 커맨드로 합계 7종류가 있다. 각각의 역할을 똑똑히 기억해 두자.

페이즈 종료(フェイズ終了)	페이즈 종료시에 사용
부대표(部隊表)	유니트의 부대표를 표시
반격명령(反撃命令)	반격시의 행동 패턴을 설정
작전목적(作戦目的)	각 맵에 주어진 목적
정신검색(精神検索)	쓸 수 있는 정신 커맨드의 확인
시스템(システム)	게임 설정의 변경
세이브(セーブ)	컨티뉴 데이터의 세이브

■ 인터미션 커맨드

맵을 클리어한 후 나타나는 「인터미션」화면은, 유니트 파워업의 절호의 찬스다. 전 맵의 전투에서 벌어두었던 돈으로 유니트 강화를 확실히 해 두자.

데이터 세이브(データセーブ)	지금까지 클리어한 면을 세이브한다
유니트 개조(ユニット改造)	유니트의 본체 능력을 업(UP)시킨다
무기개조(武器改造)	유니트의 무기 능력을 업(UP)시킨다
유니트 능력(ユニット能力)	유니트의 스테이터스 화면을 표시한다
파일럿 능력(パイロット能力)	파일럿의 스테이터스 화면을 표시한다
바꿔타기(のりかえ)	다른 유니트에 바꿔 탈 때 사용
강화파츠(強化パーツ)	유니트에 강화파츠를 설치한다
링크(リンク)	슈퍼로봇대전 링크 배틀러(별매)의 데이터를 링크 한다
다음 맵으로(次のマップへ)	다음 맵으로 나간다

■ 스테이터스 화면의 설명

개별 커맨드의 「능력」을 선택하면 전체적인 스테이터스 화면이 표시된다. 여기서 유닛, 파일럿, 무기성능의 자세한 정보를 확인할 수 있다. 게임 중에 자주 사용하게 될 것이다. 확실히 익혀놓자

● 유닛 능력

① 유닛의 이름	각 유닛의 이름이 표시된다.
② 사이즈(サイズ)	유닛의 크기를 표시. 4단계로 구분되며 큰 유닛일수록 공격을 맞기 쉬워진다. S가 80%, M이 100%, L이 120%, LL이 140%로 공격을 맞기 쉽게 된다.
③ 수리비용(修理費用)	유닛이 파괴되었을 때에 이 비용이 자동으로 지불되고 수리된다.
④ 강화파츠	현재 장비하고 있는 강화파츠. 유닛에 따라 장비 가능 개수가 다르다.
⑤ HP (현재HP/최대HP)	유닛의 HP. 0이 되면 파괴되는 것은 너무도 당연한 사실.
⑥ EN (현재EN/최대EN)	유닛의 에너지. 매턴 5씩 회복되고, 비행 이동이나 우주 이동, EN 소비 무기 공격 등 여러 가지에 사용된다.
⑦ 특수능력(特殊能力)	유닛의 여러 특수능력이 표시된다. 아래에 테크닉에서 설명함.
⑧ 실드유무(シールド)	실드가 있으면 有, 없으면 無라고 나온다. 캐릭터의 실드 방어 능력은 실드가 있어야 발동된다.
⑨ 타입(タイプ)	그 유닛의 성능 타입을 나타낸다. 다양한 타입이 존재하지만, 크게 신경쓸 것은 못 되는 스테이터스.
⑩ 이동력(移動力)	맵 상의 이동거리를 나타낸다.
⑪ 운동성(運動性)	유닛의 운동성을 나타낸다. 파일럿의 회피율과 명중률에 더해져서 실제 회피율과 명중률을 결정한다.
⑫ 장갑(装甲)	유닛의 방어력을 표시한다. 당연 높으면 방어력이 강한 것.
⑬ 한계(限界)	조금 골치 아픈 수치. 파일럿의 회피율과 명중률에 유닛의 운동성을 더했을 때, 그 값이 이 한계 이상이면 한계 수치까지의 능력밖에 나오지 않는다. (빨간색 수치로 표시된다) 이렇게 되면 파일럿이 제 능력을 발휘할 수 없으므로, 한계를 개조하거나 유닛을 바꿔 태우자.
⑭ 지형(地形)	유닛이 하늘(空), 육지(陸), 바다(海), 우주(宇)에 얼마나 적응되는가를 나타낸다. A에서 E까지의 다섯 단계가 있으며, A는 제 능력을 내는 것이고 아래로 내려갈수록 그 지역에서의 공격력과 방어력이 제 능력을 내지 못한다. 표시가 되어있지 않은 지형은 그 지형으로는 유닛이 진입하지 못한다는 것이다.

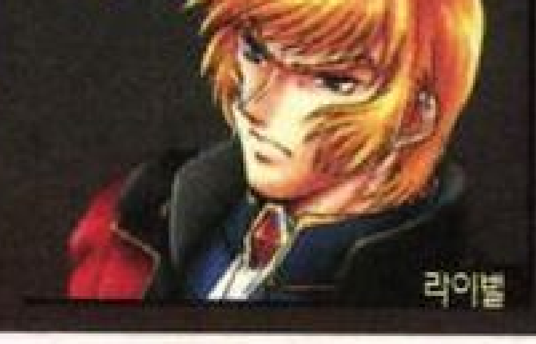


◀유닛 능력화면

리얼로봇계 남성



아크라이트 블루 (아크) 17세. 콜로니 태생으로 지온 독립전쟁때 양친을 잃고 삼촌 부부에게 길러진다. 하지만 제국군의 무차별공격으로 삼촌 부부와 호의를 가지고 있던 소녀 에밀리아를 잃는다. 이 싸움으로 레지스탕스와 알게 되어 동행하게 된다. 사교적이라고 말하기 힘든 성격으로, 사람의 마음에 들어오려고 하는 타입에게 쩔쩔매는 편.



에를리히 슈타젠 (에를리히) 22세. 스페셜즈 창단 초기부터의 대원으로, 게릴라의 거점제압에 공적을 세워 '블록 브레이커' 라고 불리는 에이스 파일럿. 제국이 진행하는 지구환경형 병기의 프로젝트에 참가한 것 때문에 레지스탕스에 빼앗긴 시작기 탈환의 임무를 맡게 된다.

리얼로봇계 여성



세레인 메나스 (세레인) 17세. 어릴 때에 모친을 잃고 연방군 군인이었던 아버지에게 키워졌다. 하지만, 아버지도 제국의 지구침략시에 전사. 이후 반제국 게릴라에 적을 두게 된다. 각 게릴라 조직 중에서도 톱 레벨의 실력과 지휘능력을 가지고 있다. 까다로운 성격으로 싸우는 것 이외의 사람들과의 교류를 피하는 경향이 있다.



릿슈 그리스웰 (릿슈) 25세. 언제나 넉넉한 태도를 하고서, 진심인지 아닌지 구분하기 어려운 언동을 하곤 하는 적의 전투대장. 악운에 강하여, 몇 번이고 사지에서 생환했기 때문에 「불사인」이라는 별명을 가지고 있다. 빼앗긴 시작기 회수작업에서 세레인과 만나서, 한눈에 반했다고 공언하고서 쫓아다니게 된다.

●무기 성능

① 무기 이름(武器名)	여기서 무기 이름 앞에 있는 아이콘은 그 무기가 사격 무기인지 격투 무기인지를 나타낸다. 사격인지 격투인지는 파일럿의 사격 능력치와 격투 능력치 중 어떤 것에 영향을 받는지를 나타내는 것이다. 이름 뒤에 있는 는 그 무기가 빔병기라는 것을 말해 주는 것으로, 이것은 대 빔병기 코팅 (빔코팅, 오라바리어 등)에 통용되는가 아닌가에 상관이 있다. 이름 뒤에 있는 는 그 무기가 이동 뒤에 사용 가능하다는 것을 말해준다. 마지막으로 이름 뒤에 있는 MAP은 그 무기가 맵병기라는 것을 말해준다.
② 공격력(攻撃力)	그 무기를 사용했을 때의 공격력을 보여준다.
③ 사정(射程)	그 무기의 사정거리를 보여준다. 최소사정~최대사정으로 되어 있다.
④ 명중(命中)	그 무기를 사용할 때의 명중률 보정치를 나타낸다.
⑤ 장탄수(弾数)	그 무기의 탄약 수를 나타낸다. 탄약을 사용하지 않는 무기는 여기에 장탄수가 표시되지 않는다. 당연히 탄약을 다 써서 0가 되면 그 무기는 더 이상 쓸 수 없다.
⑥ 지형대응(地形対応)	그 무기의 각 지형에 대한 효과를 나타낸다. A에서 C까지의 효과가 있고, 표시가 되어있지 않은 것도 있다. 표시가 되어있지 않은 것은 그 지형에 대한 공격이 불가능하다는 것을 말한다. A가 원래의 공격력이고, B와 C는 아래로 갈수록 그 지형에서의 공격력이 떨어진다.
⑦ 필요기력(必要気力)	무기 중에서는 기력이 일정 이상으로 올라가야 사용할 수 있는 것이 있다. 그러한 경우 여기에 필요한 기력이 표시된다. 옆의 괄호 안의 수치는 현재의 기력.
⑧ 소비EN(消費EN)	무기 중에서 EN을 소모하여 사용하는 무기는 여기에 소비 수치가 표시된다. EN을 사용하지 않는 무기는 표시되지 않는다. 옆의 괄호 안의 수치는 현재의 EN.



⑨ 필요기능(必要技能)
그 무기를 사용하기 위해 필요한 파일럿의 특수능력을 나타낸다.

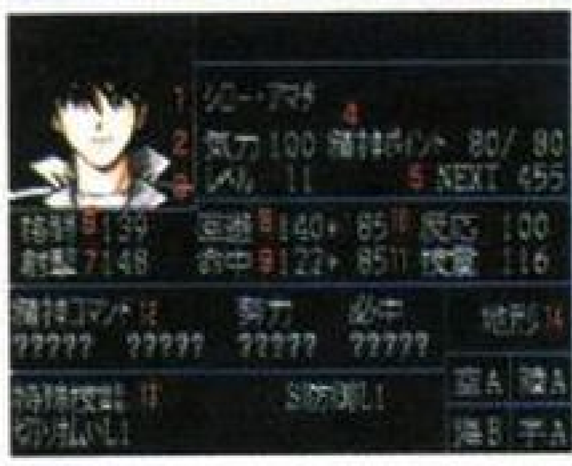
⑩ 크리티컬 보정(クリティカル補正)
무기를 사용할 때 크리티컬 히트 확률의 보정치를 나타낸다.

◀무기 성능 화면

●파일럿 능력



① 파일럿 이름	
② 기력(気力)	그 파일럿의 현재 기력을 나타낸다. 자세한 설명은 아래의 테크닉에.
③ 레벨(レベル)	파일럿의 레벨을 나타낸다.
④ 정신포인트(精神ポイント)	파일럿이 가지고 있는 정신 포인트를 표시한다. 정신 커맨드를 사용하면 감소하고, 레벨이 올라감에 따라 최대치가 상승한다.
⑤ NEXT	다음 레벨로 레벨업하기 위해 필요한 경험치. 기본적으로는 500.
⑥ 격투(格闘)	격투 무기의 위력에 관계되는 능력. 100이 기본으로 높아지면 높아질수록 위력이 강해진다.
⑦ 사격(射撃)	사격 무기의 위력에 관계되는 능력. 100이… 이하동문
⑧ 회피(回避)	파일럿의 회피능력. 수치가 높을수록 회피율이 높아지고 받는 대미지도 감소한다. 뒤의 + 부분은 유닛의 운동성으로 보정되는 수치.
⑨ 명중(命中)	파일럿의 공격의 정확함. 수치가 높을수록 적에게 공격을 명중시킬 확률이 높아진다. 뒤의 + 부분은 유닛의 운동성으로 보정되며, 회피나 명중이 붉은색 글씨로 되어 있으면 현재 유닛의 한계 수치를 넘어갔다는 이야기이므로 조치를 취하도록.
⑩ 반응(反応)	파일럿의 반응력. 수치가 높을수록 명중률과 회피율이 높아진다.
⑪ 기량(技量)	파일럿의 역량. 높을수록 크리티컬 히트가 나오기 쉽게 된다. 정신커맨드 중 힘조절에 관여함.
⑫ 정신 커맨드(精神コマンド)	파일럿이 가지고 있는 정신 커맨드. 레벨이 올라가면 정신 커맨드가 늘어나고, 한 파일럿당 6개씩의 정신 커맨드를 가진다.



⑬ 특수능력(特殊能力)
파일럿이 가지고 있는 특수능력. 자세한 것은 뒤의 테크닉에서 설명.

⑭ 지형(地形)
그 파일럿이 각각의 지형에 얼마나 잘 적응하는가를 표시한다. A에서 E까지의 5단계로 되어 있다.

◀파일럿 능력 화면

●정신커맨드 일람

정신커맨드	포인트	효과
근성(根性)	20	자신의 유닛 HP를 최대 HP의 30% 만큼 회복한다
초근성(ド根性)	40	자신의 유닛 HP를 최대까지 회복한다
신뢰(信頼)	30	지정하는 우방 유닛 하나의 HP를 최대 HP의 50% 만큼 회복한다
열혈(熱血)	40	다음번 전투시에 적에게 주는 대미지가 2배가 된다
혼(魂)	60	다음번 전투시에 적에게 주는 대미지가 3배가 된다
우정(友情)	70	모든 우방 유닛 HP를 최대 HP의 50% 만큼 회복한다
사랑(愛)	90	모든 우방 유닛 HP를 최대까지 회복한다
번뜩임(ひらめき)	15	다음번 전투시에 적의 공격을 완전히 회피한다
필중(必中)	25	1턴 동안 자신의 명중률을 100%로 한다. 단, 상대에게 번뜩임이 걸린 경우는 번뜩임이 우선한다
기합(気合)	40	자신의 기력을 10 올린다
격려(激励)	70	지정하는 우방 유닛 하나의 기력을 10 올린다
탈력(脱力)	50	지정하는 적 유닛 하나의 기력을 10 내린다
집중(集中)	15	1턴 동안 명중률과 회피율을 30%씩 늘린다
행운(幸運)	45	다음번 전투시에 얻는 자금이 2배가 된다
노력(努力)	20	다음번 전투시에 얻는 경험치가 2배가 된다
보급(補給)	65	지정하는 우방 유닛 하나의 EN와 탄약을 최대로 회복한다
각성(覚醒)	60	자신의 행동회수가 1회 늘어난다
재동(再動)	90	지정하는 행동이 끝난 우방 유닛을 한번 더 행동하게 한다
가속(加速)	10	자신의 이동력을 한번만 3 늘린다
자폭(自爆)	1	근접해 있는 모든 유닛(적, 아군 포함)에게 자신의 남은 HP와 같은 대미지를 주고, 자신도 파괴된다. 이것으로 적을 없애도 돈과 경험치는 얻을 수 없다
힘조절(てかげん)	10	다음 번 전투시에, 적 캐릭터가 사용 캐릭터보다 기량이 낮을 경우, 적을 해치울 수 있는 대미지를 줄 때 HP를 10 남긴다
부활(復活)	120	파괴된 우방 유닛을 하나 선택해서 되살린다
몸숨김(隠れ身)	60	1턴 동안 적에게서 공격당하지 않게 된다. 또한 반격도 받지 않음
감싸기(みがわり)	35	지정하는 우방 유닛 대신에 1번만 자신이 대신 적의 공격을 받음
착란(かく乱)	70	1턴 동안 모든 적 유닛의 명중률이 반으로 떨어짐. 하지만 필중을 건 적이 있을 때 필중이 우선한다
철벽(鉄壁)	30	1턴 동안 자신의 유닛 장갑 수치가 2배가 된다
도발(挑発)	35	지정하는 적 유닛 하나가 공격목표를 사용 캐릭터로 잡는다. 듣지 않는 적도 있음
정찰(偵察)	1	지정하는 아직 싸우지 않은 적 유닛 하나의 스테이터스를 봄
기도(祈り)	100	지정하는 우방 파일럿 하나의 정신포인트를 50 회복한다
기적(奇跡)	100	초근성+기합3번+가속+행운+필중+번뜩임+혼이 한번에 걸린다

●정신커맨드 일람강화 파츠

강화 파츠 이름	효과
부스터 (ブースター)	이동력 +1
메가부스터 (メガブースター)	이동력 +2
하로 (ハロ)	이동력 +2, 운동성 +25, 한계 +40, 사정 +1
사이코플레임 (サイコフレイム)	운동성 +20, 한계 +30
바이오센서 (バイオセンサー)	운동성 +15, 한계 +20
마그넷코팅 (マグネットコーティング)	운동성 +10, 한계 +10
아포지모터 (アポジモーター)	이동력 +1, 운동성 +5
프로페런트 탱크 (プロペラントタンク)	에너지 200회복, 탄약보충, 사용후 소멸
셔플의 문장 (シャッフルの紋章)	출격시 기력이 105부터 시작
미노프스키크래프트(ミノフスキークラフト)	비행이 가능해짐, 모든 지형적응이 호A가 됨
고성능 레이더 (高性能レーダー)	맵병기와 사정거리 1인 병기 외의 병기 사정 +1
초밤아머 (チョバムアーマー)	HP +500, 장갑 +150
하이브리드 아머 (ハイブリドアーマー)	HP +800, 장갑 +200
초합금Z (超合金Z)	HP +1000, 장갑 +300
초합금 뉴Z (超合金ニューZ)	HP +1500, 장갑 +400
리페어킷트 (リペアキット)	HP 2000회복, 사용후 소멸
대 빔코팅 (対ビームコーティング)	빔코트가 장비됨
I필드바리어 (Iフィールドバリア)	I필드가 장비됨

테크닉 가이드

게임을 수월하게 진행하는 데 있어서 꼭 필요한 것들을 모아 보았다. 이것만 잘 알아두고 게임을 진행한다면 분석은 따로 필요하지 않을 것이다. 자세히 읽고 참고하도록 하자.

1. 그래도 이미 퀵리셋의 달인

전투중 항상 세이브를 하면서 진행해야 한다는 것은 삼척동자도 알고 있는 사실이다. 그렇게 하다가 위기의 순간이 오면 필살 퀵리셋을 사용하라. 어느날 단쿠가가 오라배틀러를 공격했다. 명중률은 겨우 30%. 그러면 포기할 것인가? 필중을 걸 것인가!? 아니다. 일단 세이브를 하라. 그리고 공격하는 것이다. 맞으면 장땡, 맞지 않으면 Z+스타트로 퀵리셋이다! 그리고 다시 공격하라. 맞을 때까지 하는 것이다. 비단 적을 맞추는 것 뿐만이 아니라 적에게 공격을 받을 때도 퀵리셋을 쓸 수 있다. 잘 피하던 빌바인이 적에게 한 대 맞고 죽으면 퀵리셋하는 것이다. 카트릿지 게임기의 이점을 살린 로딩 없는 퀵리셋.

2. 무적 집중 빌바인 & 뉴건담 전설

일반적으로 적들은 HP가 적고 장갑이 약한 유닛을 공격해 오는 경향이 있다. 여기서 빌바인이나 뉴건담 (또는 다른 HP 적고 운동성 좋고 원거리 공격이 풍부한 유닛)을 운동성과 한계를 개조한 후, 원거리 공격 무기를 개조한다. 다음에 아므로나 쇼우에게 집중을 건 뒤에 자동 반격을 해 두고, 적 가운데 던져두고… 놀다 와라. 어느새 깨끗해진 화면에서 여백의 미를 감상할 수 있다. 또는 이렇게 해서 적의 HP를 어느 정도 깎은 후, 레벨 업을 하고싶은 유닛이 가서 이삭줍기를 하는 것도 가능하다. 어쨌든 이렇게 미끼를 잘 쓰면, 게임이 100배는 편해질 것이다.



▲던져 넣기 전용 로봇 단바인

3. 최후는 정신력의 승부다!

한국 축구가 일본에게 지면 정신력 부족이라 한다. 하지만 진정으로 정신력이 필요한 것은 이 로봇대전이다. 정신 커맨드는 예로부터 로봇대전을 하기 위한 필수 사항으로, 강한 적을 물리치기 위해서는 반드시 사용해야 하는 것이다. 일단 열혈이나 혼을 잘 써서 강한 적을 때려잡아야 한다는 것은 누구나 아는 사실이다. 건담계 파일럿은 집중을 쓰면 공격과 방어를 확실하게 해 줄 수 있다. 슈퍼 계 로봇들이라면 필중과 번뜩임을 써서 적에게 공격을 명중시키고, 적의 공격을 피하자. 기력이 올라야 기술을 쓸 수 있는 파일럿, 특히 G건담이나 단바인 애들이라면 기합을 최초에 사용해 두는 것이 필수적이다. 격려를 쓸 여유가 있는 캐릭터가 있다면 격려로 기력을 올려 두자. 강한 보스가 있으면 도발로 끌어와서 빨리 처치하든지, 탈력으로 기력을 떨어뜨리는 것도 좋은 방법. 물론 돈이 많은 적을 해치울 때는 행운을 절대 잊으면 안된다. 노력이 있는 캐릭터들은 다른 정신 커맨드는 사용을 자제하고 노력을 걸어 적을 해치워서 경험치를 얻자. 순식간에 레벨을 올릴 수 있다. 근성이나 초근성 같이 자신의 HP를 회복하는 것은 별 쓸모가 없지만, 우정과 사랑같이 모든 유닛의 HP를 회복하는 것은 도움이 된다. 힘조절은 약한 유닛의 레벨을 올릴 때 도움이 되는 정신 커맨드이고, 보급과 재동은 웬만해선 쓰지 말도록.



▲정신일도 하사불성

4. 공통 개조의 정석

이번은 개조가 상당히 특이해졌다. 유닛에 따라서 최대 개조레벨이 차이가 나는 것이다. 적은 유닛은 7단계까지 개조할 수 있는 유닛이 있는가 하면, 15단계까지도 개조할 수 있는 유닛이 있다. 보통 약한 유닛일수록 개조를 많이 할 수 있어서, 로봇대전의 고질적인 문제이던 '강한 로봇만 강하다' 는 조금 해소된 듯 하다. 하지만 해 보면 알겠지만 15단 개조에 드는 비용은 엄청나다. 눈이 튀어나올 정도의 금액… 물론 「나는 보스보롯트에 목숨을 걸었어!」 라든지 「기왕이니 나는 이 빨간 건캐논을 선택하겠어!」라는 사람은 말리지 않는다. 기본적으로는 EN과 한계는 개조하는데 많은 돈이 들지 않는다. 특히 EN은 여러 유닛에 있어서 매우 중요하므로, 강한 무기의 EN 소비가 격한 로봇이 있다면 끝까지 개조해 놓도록 하자. 그리고 슈퍼로봇은 장갑과 HP를, 리얼로봇은 운동성과 한계를 주로 개조하자. 하지만 그렇다고 슈퍼로봇의 운동성을 개조하지 않으면 언젠가는 필중을 걸지 않으면 송사리의 옷깃도 스칠 수 없는 슬픔을 느끼게 될 터이니, 운동성도 조금씩은 개조해 놓자. 리얼로봇의 경우에는 「안 맞으면」 되므로, 특별히 장갑을 개조할 필요는 없다. 무기의 경우에는 최강 무기를 더욱 강하게 하는 것도 중요하지만, 최강 무기는 보통 사용하는데 기력과 같은 조건이 따르니 최강 무기 외에도 항상 쓸 수 있는 유용한 보통 무기를 개조해 두는 것이 중요하다. 예를 들자면 샤이닝건담의 샤이닝 스트라이크나, 빌바인의 오라 소드 라이플 등을 개조해 두면 도움이 된다.

또한 개조 계승의 문제가 있다. 어떤 유닛에 뼈빠지게 투자를 했는데 나중에 그것보다 훨씬 좋은 유닛이 나와서 갈아타야 한다면 눈물이 날 것이다. 그러므로 어떤 로봇의 개조치가 어떤 로봇에 계승되는지를 알면 좋다. 특히 건담계열이나 오라배틀러 계열은 함부로 개조하지 말 것. 나중에 더 좋은 유닛이 나오기 때문이다. 건담계열은 Z건담, ZZ건담, 뉴건담 정도를 개조하고, 나중에 패널 기체가 나오면 개조하자. 오라배틀러는 빌바인과 서바인을 개조하도록. 개조가 계승되는 유닛은 다음과 같다.

개조가 계승되는 유닛	
브라이트의 전함	알비온에서 라카이람까지 계속 계승
겟타팀	겟타로봇에서 진겟타까지 계속 계승
레이즈너	뉴레이즈너로 계승
주인공 기체	후속기체로 계승
샤이닝 건담	갓건담으로 계승
메타스	메타스改
백식	풀아머 백식改
건담W팀의 두 번째 기체	모두 개조하면 커스텀 기체

마지막으로 개조로 인해 추가되는 무기들이 있다. 어떤 무기를 끝까지 개조했을 때 주로 맵병기가 추가되는데, 일단 패널을 가지고 있는 기체들은 패널을 끝까지 개조하면 패널 맵병기가 생긴다. 특이하게도 건담MkⅡ의 확산 바주카를 개조하면 맵병기가 생기고, 마징가, 그레이트 마징가, 양산형 그레이트 마징가, 미네르바X는 브레스트 파이어나 브레스트 번을 개조하면 맵병기가 생긴다. 마징가Z의 로켓 펀치를

끝까지 개조하면 대차륜 로켓 펀치가 생긴다. 윙 제로의 트윈버스터 라이플 맵병기를 개조하면 트윈버스터 라이플2 맵병기가 생긴다. (빙빙 돌리기!) 헤비암즈改는 더블 개틀링 건을, 자이언트 로보는 로켓 미사일을 개조하면 전탄발사 맵병기가 생긴다. 이 둘의 전탄발사 맵병기는 위력은 무지 강하지만 사용하고 나면 말 그대로 모든 병기의 탄이 사라지니, 일단 다른 공격을 쓴 다음에 무기가 떨어져 갈 때쯤 쓰는 것이 좋다.



▲개조는 로봇에게 있어 중요한 것이다

5. 강자는 하나의 효과도 빼놓지 않는다

로봇대전에는 전투에 영향을 주는 수많은 요소들이 있다. 이러한 요소를 모두 사용해서 어떠한 상황에서라도 최대의 전과를 얻을 수 있는 사람들을 우리는 베테랑이라고 한다. 기력은 단순히 무기를 사용하게 해 주는 효과만 있는 것이 아니다. 공격력, 방어력에 모두 영향을 주는 것이다. 기력이 150이라면 1.5배의 공격·방어력, 50이라면 반값의 공격·방어력이 되게 된다. 그러므로 우리의 기력을 높이고 적의 기력을 낮추는 방향으로 해 나가자. 기력의 증감 조건은 다음과 같다. 일단 정신 커맨드 기합, 격려, 탈력을 쓰는 방법이 있고 아군의 한 유닛이 적의 유닛을 물리치면 물리친 유닛은 5, 다른 유닛은 1씩 상승한다. 적의 공격을 맞으면 (회피, 분신, 베어내기는 해당이 안되지만 빔코팅, 오라바리어 같은 바리어 계통은 맞은 것으로 인정된다) 1씩 상승한다. 아군이 당했을 경우엔 캐릭터의 성격에 따라서 기력이 증감하는데 캐릭터의 성격이 약기라면 -1, 보통이라면 0, 강기라면 +1, 초강기라면 +2 로 변화한다. 물론 이것은 아군 뿐 아니라 적도 마찬가지이므로 적의 성격이 초강기라면 빨리 해치울수록 좋고, 약기라면 나중에 해치울수록 좋은 것이다. 마지막으로 전함에 탑재하거나, 보급을 받은 유닛은 기력이 10이 감소한다. 염두에 두도록.

기력뿐만이 아니라 지형효과도 중요하다. 갖가지 지형들은 지상 유닛이 이동하는데 이동력이 더 들어가긴 하지만 회피력과 방어력에 영향을 주고, 기지와 같은 장소는 HP와 EN까지도 회복시켜 주므로 지형효과도 전투에 많은 영향을 준다. 공중에 있는 유닛은 회피율과 방어력에 수정을 받진 못하지만 HP와 EN은 회복되니 참고하도록 하자. 또한 이번에는 각각의 유닛들의 격파 댓수가 기록이 되는데, 이것은 얻을 수 있는 자금과 관련이 있다. 격파수가 늘어날수록 자금을 더 많이 받게 되어, 200대를 넘게 격파한 기체는 자금을 2배를 얻을 수 있으니 알아두길.

그리고 파트너 효과가 있다. 원작에서 서로 관련이 있었던 (연인 사이인) 캐릭터들은 주변 2 마스 이내에 근접시키면 두 유닛의 공격력, 방어력이 30% 증가한다. 원작을 봤으면 대강 짐작이 가겠지만 원작을 보지 못한 사람들을 위해 러브러브 관계에 있는 일당의 리스트를 공개한다.

러브러브 리스트

도몬	레인
카미유	화
카미유	포 (카미유 이놈은 두명씩이나!!)
시부크	세실리
쥬드	루
시로	아이나
듀오	힐데
미리얼드(젝스)	노인
듀크	히카루
듀크	나이다 (듀크 이놈도 양다리를!!)
쇼우	마벨
코지	사야카
코지	마리아
타케루	로제
데이비드	시모누
시노부	사라
효마	치즈루

또한 짝사랑을 하는 캐릭터가 있는데, 이런 캐릭터는 짝사랑을 하는 캐릭터만 30% 증가의 효과를 얻을 수 있다.

짝사랑 리스트

아렌비	도몬
리얼 여성의 라이벌인 릿슈	리얼 여성 주인공인 세레인
에마리	브라이트
비쳐	엘
엘	쥬드를
보스	사야카와 준 (이것도 양다리인가!)

일견 쓸모 있게 보이는 효과지만, 어느 한쪽이 전투에 잘 안나오는 경우가 많기 때문에 (화, 아이나 등의 건담 비뉴타입 여성 동무라든지 레인, 힐데 같은 캐릭터, 그리고 마징가의 여성 캐릭터들은 처음부터 별로 안 좋고, 시노부와 사라나 효마와 치즈루은 거의 합체상태로 쓰기 때문에 분리해서 효과를 얻을 이유가 없다) 잘 쓰기는 어렵다.

파일럿들이나 유닛의 특수 능력도 눈여겨 봐두어야 한다. 파일럿의 특수능력은 대표적으로 뉴타입(강화인간), 성전사, 초능력(갓마즈 애들과 긴레이가 가지고 있다) 등이 있는데 이런 수치들은 회피력에 영향을 주고, 뉴타입 능력은 명중률과 패널의 사정거리에 영향을, 성전사는 하이퍼 오라베기의 위력과 오라바리어의 방어력에 영향을, 초능력은 공격력과 오라바리어의 방어력에 영향을 주게 된다. 슈퍼 계열 주인공들이 주로 가지는 특수 능력인 저력은 HP가 적어지면 적어질수록 명중률, 회피율, 크리티컬율이 올라가는 능력이다. 그리고 실드방어와 베어내기라는 능력이 있는데, 이것은 각각 실드와 베는 무기를 가진 기체에서만 나온다. 실드방어는 실드로 방어해서 대미지를 반감시키는 것이고, 베어내기는 적의 육탄공격, 베기 공격이나 패널, 미사일 병기 같은 실탄병기를 쳐내서 대미지 없이 완전히 막아내는 것이다. 둘 다 레벨이 오를수록 확률이 높아지니, 이런 것이 나올 운을 기대하는 것도 좋다.

유닛의 특수 능력으로는 일단 빔병기에 대한 방어형 코팅이 있다. 이것은 빔코트, I필드, 오라바리어 세가지로 나뉘는데, 빔코트는 1000까지의 빔병기 대미지를 완전히 막고 그 이상의 대미지는 1000을 감소시킨다. I필드는 빔코트와 같지만 2000까지의 대미지를 막고 그 이상은 2000을 감소시킨다. 하지만 오라바리어는 3000까지의 대미지를 막아주지만 그 이상의 대미지는 그대로 받게 된다. 이들은 모두 발동될 때 EN를 조금 소모하므로 주의할 것. 그리고 비르고의 플라네이트 디펜서는 I필드와 똑같은 효과를 발휘한다. 분신은 기력 130 이상이 되면 발동되며, 모든 공격의 명중률을 반으로 낮춘다. (필중을 걸었다 해도 50%가 된단 소리) 기본적으로 오라배틀러들이 장비하고 있으며, 게타의 게타비전, 데스사이즈의 하이퍼재머, 갓건담의 갓섀도우, 슈퍼 남자 주인공 기체의 순환족 등도 모두 분신과 똑같다. 이름만 다를 뿐 …HP회복 능력은 주로 적 유닛들이 가지고 있지만, 아군 유닛도 가지고 있는 것은 있다. 다음에 변형 능력은 다른 기체로 변화하는 것으로, 주로 더 넓은 이동을 하려 하거나 (빔바인이 윙캐리버로 변형) 나는 능력을 얻으려 하거나 (메타스나 윙건담의 변형) 등에 사용된다. 하지만 보통은 이런 경우 변형 전의 유닛이 능력이 더 좋으므로 이동한 후에 다시 변형해서 사용하자. 또한 특징적인 변형으로 더 좋은 유닛으로 변형할 수 있는 기능이 붙은 유닛도 있는데, 건담맥스터나 긴레이 로보가 있다. 특히 긴레이 로보는 변신에 기력이 필요하다. 분리 합체는 분리 합체를 하는 유닛이 가진 능력으로, 보통 합체 후가 훨씬 강력하므로 일부러 분리를 할 이유는 없을 것이다. 특이한 분리 합체 능력을 가진 유닛으로는 건담Mk II가 G디펜서와 합체해 되는 슈퍼건담, 분리하고 나면 다시 합체할 수 없는 리가지와 GP-03 덴드로비움, 여러 보조 유닛과 합체해 지형에 맞는 능력을 얻는 그렌다이저가 있다.

마지막으로 레이즈너가 가지고 있는 V-MAX


▲공격력, 방어력 30% 증가를 위해서라면…

와 G건담들이 가지는 슈퍼 모드가 있다. 둘 다 기력 130 이상이 되면 발동하는 것으로, 유닛의 능력이 상승하고 G건담들의 경우에는 파일럿의 능력도 상승한다. 또한 레이즈너의 V-MAX는 V-MAX 모드에서만 사용 가능하고 G건담 떼거지도 슈퍼 모드나 명경지수에서만 사용할 수 있는 공격이 있으니, 기력을 빨리 올려놓는 것이 좋다. 참고로 G건담 일당이 슈퍼 모드에서 사용할 수 있는 공격의 위력은 개조할 수 없지만, 레벨이 오를수록 공격력이 높아지니 참고하길.

지금까지 수많은 효과들의 폭풍이 몰아쳤고, 이러한 효과를 모두 염두에 두고 게임을 하는 인간은 물론 없을 것이다. 하지만 아는 것은 힘! 조금이라도 많은 것을 알아서 위기의 순간을 헤쳐나가는 것만이 인간을 더욱 강하게 만들어 주는 것이다. 그대 오늘도 잠들기 전에 잠자리에서 외쳐라. 「분신은 기력 130부터!」

6. 너와 내가 힘을 합치면 백만 파워

이번 로봇대전64에서는 특이하게 합체공격이 도입되었다. 어떤 유닛이 있고 그 유닛의 주변 8개 마스 안에 합체공격에 필요한 유닛들이 모여 있다면 합체공격을 사용할 수 있다. 합체공격의 위력은 합체공격에 사용되는 무기들의 위력에 따라 결정된다. 그러므로 개조를 통해 합체공격도 강화해 나갈 수 있다는 이야기. 합체공격을 보조해 주는 유닛은 행동을 했든 하지 않았든 상관이 없으니, 이 얼마나 행복한 이야기인가. 하지만 합체공격을 사용하면 참여한 유닛의 EN은 모두 떨어진다. 그래도 합체공격의 위력은 상상을 초월하는 것이기 때문에, 그것은 보충이 되고도 남는다. 합체공격 일람을 표로 정리해 보았다.

이들은 합체 공격의 기본이 되는 무기의 평균값에 따라서 위력이 올라간다. 트리플 마징가 펀치는 세 유닛의 펀치 공격의 위력으로 나오고, 셔플동맹권은 다섯 유닛의 슈퍼 모드에서 사용 가능한 무기의 위력으로 나오는 등이다. 그리고 그 평균값에 위력 배율을 곱하면 수치가 나오는 것이다. 가장 위력 배율이 높은 (1.9배) 셔플동맹권을 예로 들자면 석파천경권이 4500, 호열 머신건 펀치가 3500, 로제스 허리케인이 3500, 진 유성호접검이 3500, 가이아 크랫셔가 3500이라고 할 때 (4500+3500+3500+3500+3500)/5 × 1.9 = 7030의 위력이 나온다. 그러므로 합체공격의 위력을 높이고 싶다면 합체공격의 바탕이 되는 무기를 개조하면 된다. 보통 합체공격은 일격필살의 결전병기로 사용되게 되지만, 하나 예외가 되는 것이 있다면 트리플 마징가 펀치이다. 이 공격은 기력도 필요 없고, EN도 필요 없고 닳는 것도 없는데다, 움직인 후에 쓸 수 있는 사정 3의 공격인데, (가장 중요한 것은) 보통 펀치가 명중 보정이 -10인데 비해서 명중 보정이 +20인 것이다! 이것을 응용한 마징가 펀치 스텝도 존재한다. 마징가Z, 그레이트 마징가, 그렌다이저 세 유닛이 번갈아 가면서 합체공격이 가능한 범위를 만들며 이동하면서 트리플 마징가 펀치를 날리는 것이다. 이 방법을 잘만 사용하면 중반을 굉장히 유리하게 이끌어 나갈 수 있다. 특히 그레이트 마징가의 파일럿을 마리아 프리드로 하길 추천. 행운이 있는데다 코지와의 파트너 효과를 노릴 수 있고, 초능력 때문에 명중률과 회피율도 뛰어나기 때문이다.

합체공격 일람표

합체공격 이름	필요유닛	비고사항
더블 마징가 블레이드	마징가Z 그레이트 마징가	위력이 그다지 좋진 않다. EN소비가 없는 것이 좋음.
더블 버닝 파이어	마징가Z + 그레이트 마징가 or 마징가Z + 미네르바X or 그레이트 마징가 + 양산형 그레이트	그레이트 마징가가 나오면서 사용가능한 중반의 결전병기
트윈빔	마징가Z 게타 (1이나 드래곤)	초반부터 쓸 수 있는 결전병기, 초중반의 강적을 잡는데 아주 유용하게 쓰임.
더블 라이트닝 버스터	그렌다이저 그레이트 마징가 (그냥이나 양산형)	그렌다이저가 나오면서 쓸 수 있다.
트리플 마징가 펀치	마징가Z 그레이트 마징가 그렌다이저	위력이 좋은데 EN을 소모하지 않는다는 매우 훌륭한 특성을 지닌다
마징가 툴네이드	마징가Z 그레이트 마징가 그렌다이저	마징가팀의 최종병기, 기대해도 좋다!
파이널 다이나믹 스페셜	진게타1 마징가Z 그레이트 마징가 그렌다이저	다이나믹 프로의 슈퍼 로봇 총출동 합체 공격, 기력이 필요없는 병기 중에서는 최고의 위력을 자랑한다. 참여하는 유닛도 좋은 만큼 매우 강한 기술이다!
트윈 오라 어택	빌바인 단바인 서바인 셋 중 둘	쇼우가 반드시 있어야 한다. 두 유닛의 기력이 130 이상이어야 사용 가능. 참의 기적을 걸고 때리면…
스페이스 컴비네이션 어택	잠보트3 타이탄3	잠보트3를 보기 어렵기 때문에 아마도 구경도 못해볼 인간이 많을 듯. 기력이 둘 다 120 이상이어야 한다.
초뇌 천룡마멸진	어스게인 바이로즈	슈퍼 로봇 남성 파일럿과 그 라이벌이 사용하는 합체공격. 두 유닛의 기력이 130 이상이어야 한다.
더블 갓핑거	갓건담 노벨건담	도몬과 아렌비의 합체공격. 둘 다 기력이 130 이상이어야 한다. 아렌비가 사용하면 위력이 30% 올라간다.
석파 러브러브 천경권	갓건담 라이징건담	도몬이 석파천경권을 체득해야 한다. 둘 다 기력이 130 이상. 파트너 효과로 위력이 30% 올라가는 좋은 기술. 하지만 그 닭살돋는 '러브러브'는…
셔플동맹권	갓건담 건담맥스터 건담로즈 드래곤건담 볼트건담	도몬이 석파천경권을 체득해야 사용가능. 전원의 기력이 130 이상이어야 한다. 그 위력은… 절대절명 궁극결전 최종병기. 자신의 눈으로 확인하라!

7. 링크란 무엇에 쓰는 물건인고?

일부 고위층 자제와 부잣집 도련님만이 손에 넣을 수 있다는 (거짓말) 게임보이용 소프트 '슈퍼로봇대전 링크배틀러'. 이 상술이 눈에 보이는 소프트를 사서 N64와 링크하면 로봇대전64를 더욱 잘 즐길 수 있다는 정보가 입수되었다. 일단 링크배틀러에서 키운 캐릭터를 로봇대전64에서 쓸 수 있다. 즉 링크배틀러로 레벨을 올려서 무지막지 강해진 캐릭터를 게임에 투입한다는 공포의 비법이 가능하다는 것이다. 또한 더욱 중요한 것으로 그냥은 로봇대전64에 나오지 않고 링크배틀러에만 나오는 유닛과 캐릭터를 콘버트하면 로봇대전64에서 사용할 수 있다. 이렇게 사용할 수 있는 유닛은 시부크의 F91, 세실리의 비기너기너, 잠보트3, 고쇼군이다. 모두 꽤 괜찮은 기체들이니 링크배틀러가 있다면 도움이 될 것이다. …하지만 이렇게 사용할 수 있다는 것은 데이터 자체는 들어있다는 것인데… 이렇게 링크배틀러라는 것을 써야 사용할 수 있도록 해 놓다니… 반씨 일가의 돈벌이를 위한 후안무치한 악행에는 정말로 치가 떨릴 뿐이다.

8. 약체 파일럿을 키워라!

게임을 하다 보면 약자들이 눈에 띈다. 적들 사이를 종횡무진하며 항상 선두에 서 있는 아므로, 쇼우, 게타팀, 단쿠가팀 등등에 비해서, 언제나 전함 구석에 처박혀 먼지가 쌓이는 유닛과 언제 출격했는지 기억도 까마득한 채 전함의 골방에서 고스톱이나 치고 있는 캐릭터들이 있다. 물론, 로봇대전은 강한 로봇으로 적들을 무찌르면 즐거운 게임이다. 하지만 더 대단한 것을 원하지 않는가? 너의 피는 불타고 있지 않은가!? 좀 더 변태적인 플레이를 원하는 자라면 약체 캐릭터들을 키

워서 사용해 보자. 이것이 로봇대전의 재미를 더욱 배가시켜 준다. 다른 이유는 뭐든지 좋다. 그냥 자신의 마음에 들든지, 얼굴이 예쁘든지 하면 키워 주는 것이다. 이번엔 자크나 볼이 나오지 않기 때문에 약체 유닛을 사용하는 재미는 좀 줄었지만, 얼굴이 예쁜 약체 캐릭터를 사용하는 재미는 솔솔하다.

일단 건담 계열 파일럿이나 마징가 계열 파일럿을 키우는 방법은 의외로 간단하다. 건담 계열은 메타스를, 마징가 계열은 회복 유닛이나 보스 보롯트를 이용하면 금세 대량의 경험치를 입수할 수 있다. 또한 건담 계열에서 슈퍼건담의 파일럿을 뉴타입으로 태우고 레벨을 올릴 캐릭터를 G 디펜서 파일럿으로 태운 다음에 노력을 걸고 적을 없애는 식으로도 중반까지는 레벨을 잘 올릴 수 있다. 문제는 고정 파일럿이다. 특히 아렌비 같이 극악하게 공격 범위가 짧은 캐릭터나 시라 여왕이나 긴레이와 같이 유닛 자체가 약한 것은 참으로 힘든 고난의 길이 될 것이다. 이럴 경우에는 유닛을 열심히 개조해 주고, 아므로와 같은 캐릭터가 힘조절을 써서 HP를 10만 남긴 적을 필중을 걸어 물리친다든지 하는 식으로 한탕주의적 레벨 올리기가 가능하다. 이런 식으로 레벨을 올린 캐릭터로 최종 보스에게 일격을 가해 보라. 밀려오는 감회가 남다를 것이다.



▲볼도 키우면 쓸만하단 말이닷!

9. 훗, 네가 한 번 때릴 때 나는 두 번 때린다!!

로봇대전은 전통적으로 후반으로 갈수록 2회 행동이 중요해진다. 어떤 파일럿이 2회 행동을 하느냐 안 하느냐는 후반전에 있어서 거의 그 파일럿을 쓰느냐 안 쓰느냐로 갈릴 정도이다. 2회 행동을 하게 되면 이동한 뒤 원거리 공격이나, 2회 공격 등을 생각할 수 있고, 무엇보다 중요한 것은 이동한 뒤 맵병기를 쓸 수 있다는 것이다! 2회 행동을 하는 파일럿은 스테이터스 화면에서는 알 수 없지만 전투 시 유닛에 대고 B버튼을 눌렀을 때 나오는 간이 스테이터스 화면에서 레벨 옆에 'W' 라는 글자가 붙어 있는 것으로 2회 행동을 한다는 것을 알 수 있다. 여기서 하나 알아둘 것이 있다면 이번의 로봇대전64는 지난 시리즈와는 달리 적들의 레벨이 시나리오에 따라 고정되어 있는 것이 아니라 아군 레벨 상위 15명의 평균에 따라 조절된다는 것이다. 그렇기 때문에 이쪽이 레벨을 높게 유지하면 상대도 레벨이 높게 나온다는 뜻이고, 그만큼 2회 행동을 하는 상대가 많아진다는 이야기가 된다. 그러므로 어느 정도 진행하게 되면 적이 2회 행동을 하는지 잘 관찰해야 한다. 또한 지난 시리즈와 달리 반응이 200이 넘어가면 2회 행동을 하는 것이 아니라 파일럿마다 2회 행동을 하는 레벨이 정해져 있다. 그것을 보면 대략 다음과 같다.

건담 뉴타입	레벨 31 근처, 가장 빠른 파일럿은 아므로로 레벨 30에서
건담W팀	레벨 40 근처, 가장 빠른 파일럿은 히이로로 레벨 39에서
G건담팀	레벨 45 근처, 가장 빠른 파일럿은 도몬으로 레벨 45에서
성전사들	레벨 48 근처, 가장 빠른 파일럿은 쇼우로 레벨 47에서
레이즈너팀	레벨 46 근처, 가장 빠른 파일럿은 게일로 레벨 45에서
마징가팀	레벨 55 근처, 가장 빠른 파일럿은 마리아로 레벨 53에서
리얼의 주인공, 라이벌	레벨 39
슈퍼의 주인공, 라이벌	레벨 49
건담 2진	레벨 50 근방
단쿠가팀	레벨 54 근방



▲적보다 빠르면 훨씬 유리하다

10. 슈퍼 설득 대전

로봇대전의 또 하나의 즐거움이라 하면 설득. 본디 적이었던 자들을 설득하여 아군으로 만드는 것은 아군 전력의 증강이자, 적에게서 쓸모 있는 파일럿을 빼앗아 오는 훌륭한 일이다. 설득은 기본적으로 원작을 본 사람이라면 누가 누구를 설득할지 대강 알 수 있을 것이다. 하지만 원작을 못 본 사람이 더 많을테고, 원작을 보았더라도 설득이 어려운 캐릭터가 있으므로 여기에 설득 방법을 정리한다. 참고로 아래서 나오는 루트는 「독립」은 OZ에 들어가지 않음 → 우주에 나감의 루트고, 「완전평화」는 OZ에 들어가지 않음 → 생크킹덤이 신경쓰여 지구에 남음의 루트고, 「OZ」는 OZ에 참여하는 루트다. 그리고 완전평화는 후반부에 다시 OZ에 참여하느냐 아니냐로 나뉘는데, 이 뒤는 참여하면 OZ루트, 아니면 독립루트로 지칭한다.

• 긴레이: 설득은 아니고, 특수조건으로 얻을 수 있다. OZ에 들어가지 않을 경우는 「양산박의 싸움」까지 자이언트 로보의 격파수가 20대 이상이면 얻고, 들어갈 경우에는 「톨기스 파괴」까지 자이언트 로보의 격파수가 30대 이상이면 얻는다. 유닛은 긴레이 로보, 효용성은 …쓰기 나름? 꽤 재미있는 캐릭터다.

• 게일: 리얼의 경우에만 나옴. 「소녀가 본 유성」에서 에이지로 설득하면 OZ에 들어가지 않을 경우에만 「양산박의 싸움」이 끝나고 동료로 들어온다. 그라임카이잘을 타고 옴… 레이즈너 애들은 별로 않좋기 때문에 게일도 창고 행의 예감…

• 아이나: 리얼의 경우에는 「시간은 흘렀다」에서 시로로 설득하고, 「충격의 빅토리아」에서 다시 시로로 설득하면 동료로 들어온다. 슈퍼에서는 「충격의 빅토리아」에서 시로로 한 번 설득하는 것으로 OK. 얼굴이 예쁘기 때문에 쓰면 좋다!? 정신커맨드가 보조용으로 쓸만함. 키울 사람은 메타스에 태우고 키우는 것도… 압살러스를 가지고 온다.

• 아렌비: 일단 「슬픔의 홍콩시티」나 「비열한 함정을 부숴라!」에서 도몬으로 설득한다. 독립 루트에서는 「OZ분열(후편)」에서 도몬으로 설득하면 동료가 되어 주지만 「사투! 란타오섬 대결전(후편)」의 루트로 가면 일단 동료에서 빠져나가고, 다시 설득을 해야 한다. 5턴 내에 도몬으로 설득한 뒤 레인으로 설득하면 다시 동료로 들어온다.

완전평화 루트에서는 「사투! 란타오섬 대결전(후편)」의 루트로 갔을 때에만 동료로 할 수 있고, 설득법은 앞과 같다.

OZ루트에서는 '킬리만자로의 폭풍'에서 아렌비를 설득해서 동료로 할 수 있고, 나중에 「절망과 슬픔의 권(후편)」에서 아렌비를 출격시키면 동료에서 빠져서 다시 설득해야 한다. 앞과 같이 도몬 → 레인의 순으로 설득하면 다시 동료가 된다. 물론 유닛은 노벨건담. 아렌비의 능력은 그럭저럭이나 노벨건담이 워낙 후졌다. 하지만 더블 갓핑거를 쓰고 싶다면 반드시 키워야 할 것이다.

• 엠마: 리얼의 경우에는 그냥 들어오고, 슈퍼의 경우에는 「파멸을 이끄는 건담」에서 크와트로로 설득하면 동료가 된다. 슈퍼는 건담Mk Ⅱ, 리얼은 제간을 가지고 옴. 창고행의 분위기를 짙게 풍기는 아줌마 헤어스타일이 특징적.

• 풀: 독립 루트에서는 「승리자가 없는 싸움」에서 쥬드로 풀을 설득하고, 「지구권 제압」에서 그레미를 먼저 격파한 후에 풀을 설득하면 동료가 된다.

OZ루트에서는 「우주의 소용돌이」에서 그레미를 격파하고 풀을 설득하면 동료가 된다. 큐베레이Mk Ⅱ를 가져오는데, 풀개조하면 뉴건담보다 더 강한 기체다. 개조해서 쓰도록. 풀 자체도 쓸만한 편.

• 플투: 풀이 동료로 있어야 설득 가능하다. 독립 루트에서는 「결전주역(후편)」과 「아심」에

서 쥬드로 설득한 뒤, 「액시즈의 공방(중편)」에서 그레미가 격파되지 않은 상태에서 쥬드로 설득하면 된다.

OZ루트에서는 「허만의 그림자」와 「몰아치는 야심」에서 쥬드로 설득한 뒤 「생명, 흩어져」에서 설득하면 동료가 된다. 가져오는 기체는 없고, 능력적으로는 플과 똑같다. 누가 클론 아니랄까봐…

• **갈라리아:** 「바다와 대지의 골짜기로부터」에서 4턴까지 절대! 공격하지 않고 버티고 있으면 동료가 된다. 캐릭터 자체의 능력은… 별로. 얼굴도 별로고… 가지고 오는 비스톨도 그럭저럭의 오라배틀러. 나중에 실키 마우를 얻기 위한 전단계라고 생각해 두자.

• **캐랄:** 독립 루트에서는 「혼돈의 지구권」에서 도몬으로 격파하고

OZ루트에서는 「토레즈 말살지령」에서 도몬으로 격파하면 후에 「공포! 데빌액시즈 시동!(전편)」에서 지원으로 나와 동료가 되어 준다. 완전평화 루트에서는 얻을 수 없다. 타고 오는 만다라 건담은 좋은 맵병기가 있지만, 너무 늦게 나와서 쓸 일은 별로 없어 보이는 캐릭터.

• **토드:** 일단 「샤피로, 전생!」에서 쇼우로 토드를 설득한 뒤에 독립 루트에서는 「우주의 부름소리」에서 설득하면, 「결사의 돌파작전(전편)」에서 동료로 참가한다.

완전평화 루트에서는 「퍼져나가는 악의」에서 설득하면 「결사의 돌파작전(전편)」이나 「보이지 않는 내일」에서 동료가 된다.

OZ루트에서는 「지구권 통일을 위해서」에서 설득하면 「보이지 않는 내일」에서 동료가 된다. 토드는 쇼우 다음 가는 성전사로서 설득하면 큰 도움이 될 것이다. 또한 「결사의 돌파작전(전편)」에서는 서바인을 타고 오고, 「보이지 않는 내일」에서는 즈와우스를 타고 오는데, 둘 다 좋은 기체지만 서바인이 더 좋다. 서바인은 더블오라 어택을 사용할 수 있기 때문.

• **실키:** 갈라리아가 동료로 있고 마벨의 격파수가 30기 이상이 되면 토드와 함께 동료로 들어온다. 기적은 없지만 행운과 기합이 있어 얻으면 도움이 됨!

• **에리카:** 슈퍼에서만 나옴. 「배반의 마을」 클리어 후 상관없다고 생각해(構わないと思う)를 선택하면 동료가 된다. 기체는 없고, 재동이 나오는 것이 유일한 사용처.

• **나이다:** 슈퍼에서만 나옴. 독립 루트에서는 「혼미로의 출격」에서 듀크로 설득한 뒤에 「은하제국군 선견함대」의 처음 선택지에서 충격파를 먹인다(衝撃波をくらわせる)를 선택하면 동료로 쓸 수 있다. 완전평화 루트로 가서 독립 루트로 들어오면 얻을 수 없다.

OZ루트에서는 「형과 아우와」나 「공동전선」에서 듀크로 설득한 뒤 「파멸로의 서곡」의 처음 선택지에서 놓아둘 순 없다(放っていくわけにはいかない)를 선택하면 동료로 들어온다. 기체는 없고 캐릭터는 그렇게 좋은 편이 아님. 쓸 사람은 쓰고…

• **캐리카:** 역시 슈퍼에서만 나옴. 독립 루트에서는 「수전기기지 총공격」에서 듀크로 설득하고, 다음에 마리아로 설득하면 동료로.

OZ루트에서는 「보이지 않는 내일」에서도 마찬가지로 듀크→마리아의 순으로 설득하면 동료가 된다. 역시 기체는 없고… 캐릭터도 별로… 생긴것도 이상… 역시 참고행인가?

• **로제:** 독립 루트에서는 「은하제국군 선견함대」에서 타케루로 마그를 격파하면 타케루로 로제를 설득 가능하게 된다. 이후에 「결사의 돌파작전(후편)」에서 설득하면 동료가 된다.

OZ루트에서는 「형과 아우와」나 「공동전선」에서 타케루로 마그를 격파한 후 타케루로 로제를 설득하고, 「붕괴에의 서곡」에서 설득하면 동료가 된다. 제론을 타고 오는데… 기체나 캐릭터나 이건 뭐… 역시 콜렉션.

• **힐데:** OZ루트에서는 그냥 동료로 들어온다.

독립 루트에서는 「OZ분열(전편)」에서 듀오로 설득하면 동료가 된다.

• **포우:** 리얼에서만 나온다. 「슬픔의 홍콩시티」에서 카미유로 포우를 두 번 설득하고, 「바다와 육지의 골짜기로부터」에서 다시 설득한다. 독립 루트에서는 「OZ분열(후편)」에서 포우를 설득하되, 그 때 나오는 제리드보다 카미유가 레벨이 높아야 한다.

OZ루트에서는 「킬리만자로의 폭풍」에서 설득하면 동료로 들어온다. 포우는 기체는 가져오지 않지만 정신커맨드 「기적」을 가지고 있는 세 명중에서 한 명이다. 공격력 방어력이 좀 낮긴 하지만 전체적으로 좋은 성능을 가지고 있어서 1군으로도 무리 없다!

• **로자미아:** 독립 루트에서만 동료가 됨. 일단 「스위트워터 방위전」에서 게츠를 로자미아보다 먼저 격파하면 로자미아가 그냥 퇴각한다. 다음에 「혼돈의 지구권」에서 게츠를 격파한 후에 로자미아를 설득하면 동료로 들어온다. 역시 기체는 없고, 강한 뉴타입이라 사용에 무리는 없지만 좀 끌리지 않는 데가 있다.

• **마슈마, 캬라:** 둘 다 독립 루트에서만 동료로 들어온다. 「결전주역(전편)」에서 아군으로 나올 때 적에게 격파되지 않도록 한 다음에, 「액시즈의 공방(전편)」에서 중립 아군으로 나올 때에 쥬드로 설득하면 「사아의 반란」에서 동료로 들어온다. 단, 「액시즈의 공방(전편)」에서 누구를 설득했느냐에 따라서 둘 중 한 사람만 들어오게 된다. 능력적으로는 카라는 행운이, 마슈마는 탈력이 매력적. 가져오는 기체는 마슈마가 자크3改, 카라가 게마르크인데, 기체는 게마르크가 훨씬 좋다. 패널 기체가 한 대라도 더 필요한 사람은 카라를, 장미의 기사 마슈마의 열렬한 팬인 사람은 마슈마를 선택하도록 하자.

• **퀘스:** 「절규의 우주」에서 액시즈 폭파보다 먼저 사아를 아므로로 격파한 후에 액시즈 폭파 이벤트가 일어날 때까지 아므로와 퀘스가 둘 다 살아 있으면 얻는다. 퀘스의 능력은 그럭저럭인데, 가져오는 기체가 야크트 드가라 쓸만하다… 고 생각하겠지만!! 마지막 화에서밖에 쓸 수 없는데 뭘 어쩌라는거야!! 제작자는 무슨 생각으로 이따위로 만들어 논 거지!!

• **아이샤 (슈퍼 여성 라이벌):** 독립 루트에서는 「거짓 평화」와 「OZ분열(전편)」에서 설득하면 「그 이름은 에피온」에서 동료로 들어온다.

완전평화 루트에서는 「불타버리지 않은 유성」과 「싸움의 의미는」에서 설득하면 「지구권을 뒤덮는 암운」에서 동료로 들어온다.

OZ루트에서 롬펠러에 반항할때는 「달은 지옥이다!」에서 출현시 선택지를 잘 선택하고 (분석 참조), 명령에 따를 때는 '문어택' 클리어 후에 불러세운다(呼び止める)를 선택하면 '토레즈 말살지령'에서 설득할 수 있고, 그러면 「킬리만자로의 폭풍」에서 동료로 들어온다. 아이샤는 별도의 유닛이 없고 주인공의 유닛과 합체하여 보조 파일럿이 된다.

• **릿슈 (리얼 여성 라이벌):** 독립 루트에서는 「격투 리비앙로즈」에서 세레인과 릿슈를 교전하면 나오는 선택지를 잘 선택한 다음 (분석 참조) 「OZ분열(전편)」에서 설득하면 「그 이름은 에피온」에서 동료로 들어온다.

완전평화 루트에서는 「불타버리지 않은 유성」에서 교전하면 역시 선택지가 나옴. 독립 루트와 마찬가지 선택지를 선택한 후 「지구권을 뒤덮는 암운」에서 설득하면 「전장에 돌아가다」에서 동료로 들어온다.

OZ루트에서 롬펠러에 반항할때는 「달은 지옥이다!」에서 선택지를 대답한다(反答をする)를 선택하고, 명령에 따를 때는 「문어택」 클리어 후에 다시 한 번 이야기한다(もう一度撃をかける)를 선택하면 「야망의 종착점」이나 「신이 되지 못했던 남자」에서 동료로 들어온다. 능력은 나쁘지 않지만 가지고 오는 시글룬이 좀 시대에 뒤떨어진 유닛이라 마음에 걸린다. 탈력이 있는 것이 강점.

• **에룰리히 (리얼 남성 라이벌):** 독립 루트에서는 레라가 일행에 남아 있어야 설득 가능하다. 「혼미의 지구권」에서 설득하면 클리어 후에 선택지가 있다. 여기서 모르겠습니만… (わかりませんけど…)을 선택하면 「여기서부터 함께」에서 동료가 된다.

완전평화 루트에서는 「싸움의 의미는」에서 설득하면 동료가 된다.

OZ루트에서는 롬펠러에 반항할때는 「닫은 지옥이다!」에서 설득하고, 명령에 따를 때는 특별히 설득할 필요는 없다. 다음에 「토레즈 암살 지령」에서 설득하면 클리어 후에 선택지가 있다. 여기서 역시 모르겠습니다만…을 선택하면 「여기서부터 함께」에서 동료가 된다. 캐릭터 성능이나 그저 그래서 노울즈나 창고행의 분위기를 풍기는 녀석. 얼굴은 멀끔하지만…

• 카츠 (슈퍼 남성 라이벌): 어떤 루트로 가든 주인공이 카츠를 두 번 이상 격파한 적이 있어야 하고, 주인공이 100기 이상을 격파하고 있어야 한다는 조건이 따른다. 그러면 「결말의 때」라는 시나리오에서 동료로 추가된다. 물론 바이로즈를 가지고 오는데, 바이로즈가 매우 좋은 기체인데다 주인공 기체와 합체공격도 쓸 수 있으니 반드시! 키우자.

다같이 즐겨보자 로봇대전 이야기

이젠 모두와 같이 하는 스토리 모드에 들어가겠다. 수퍼계와 리얼계로 나누어서 진행하겠다. 시간과 용량 관계상 남녀 주인공중 하나만 선택해서 진행하겠으니 양해해 주기 바란다. (난 여자가 좋다!!) S女는 수퍼로봇계 여자편을, R女는 리얼로봇계 여자편을 표시한 것이다. 공통되는 맵은 같이 모아 두었으니 헷갈리지 말자.

수퍼로봇계 여성 주인공 배경

A.C. 195년. 지구… 소녀는 용서할 수 없었다. 계속, 그렇게 생각해 왔다. 유럽을 중심으로 특권계층을 모체로 한 롬펠러 재단. 무게졸바도스 제국의 지배체제의 속에 있었어도, 제국에게 비위를 맞추는 것으로 그 권익을 계속 유지한 자들이다. 그녀는 재단을 구성하는 가문의 현당주이다. 그러나 그녀가 그런 불명예를 참고 견디었던 것은 오로지, 재단과 제국의 정보를 반제국 게릴라에 제공하기 위해서였다. 허나 설사 그러한 목적이 있었다고 해도, 제국의 비인도적인 행위를 그저 바라볼 수 밖에 없었던 자신에게 초조함을 억누르고 있었다. 제국과 그녀가 속한 재단이야말로 그녀가 용서할 수 없는 것이었으니까. 그러나 그날… 그녀가 오랫동안 기다리고 있었던 하나의 정보가 도착했다. 그녀를 싸움 속으로 이끌어 나가는 운명의 종을 울리기 위해서…

리얼로봇계 여성 주인공 배경

A.C. 195년. 지구… 한 명의 소녀가 있다. 지구연방군 군인이었던 아버지의 죽음을 계기로 반제국운동에 몸을 던져, 과거 혹독한 3년간을 살아 온 소녀다. 그 연령에 어울리지 않는 강한 의지의 힘과 높은 전투능력으로 인해, 그녀는 언제부턴가 그 지역에서 핵심적인 게릴라 전사로서 인정받게 되었다. 차례차례 사라져 간 동료들. 언제 끝날지 모르는 싸움. 생과 사가 교차하는 전장을 계속 달리고 있던 날들 가운데서, 그녀는 삶의 의미를 잃어 갔다. 그리고 그날… 그녀의 운명을 결정짓는 사건이 기다리고 있었다……

S女 1화
출격! 스임루그

드디어 올 것이 왔다! 고통받는 지구의 민중들을 구할때가 왔다! 마나미는 하란반죠(波瀾萬丈)에게서 연락을 받고 당장 반죠가 있는 곳으로 달려간다. 반죠는 마나미에게 스임루그를 보여주고, 마나미는 매우 기뻐한다. 그때 갑자기 제국군이 근처에 나타났다는 경보가 울린다. 역시 그들은 주민들을 무차별로 공격하고 있었다. 여기에 열받은 우리의 폭력소녀 마나미는 스임루그에 올라탄다. (로렌스도 덤으로) 자, 여기서 첫 번째 전투!



▲한가하기 차 마실 시간이나?

MAP (S女)

첫 번째 맵이므로 적들이 하염없이 약하다. 스임루그와 타이탄3는 거의 무적이기 때문에 작전이고 뭐고 필요없다. 가서 때려부수자. 중간에 지각을 한 시모누가 돌을 타고 나타나서 우리를 도와주지만 적들을 또 데리고 온다. 허



▲이것이 주인공의 기체 스임루그



▲타이탄3의 썬어택은 예나 지금이나 매우 쓸모있는 기술이다.

나 오합지졸이나 상관 말고 부수자. 기력을 올리면 타이탄3의 썬어택을 쓸 수 있으므로 다같이 외쳐보도록 하자.

모두 함께외 쳐보는 대사:타이탄 3의 썬어택

日輪の力を借りて, 今, 必殺の! サン・アタァァァァック!! タイタァァァン・クラァァァッシュ!! (태양의 힘을 빌어, 지금, 필살의! 썬・어택!! 타이탄 크래쉬!!)

적들을 모두 물리친 일행. 시모누는 우리도 부대를 재정비할 것을 건의한다. 특히 게릴라 사냥을 목적으로 하는 스페셜즈의 권한이 확대대기 시작했다는데… 같은 지구인으로써 권력에 아부하는 롬펠러 스페셜즈를 용서할 수 없다! 정비를 마쳤으면 반죠는 연구를 지원하고 있는 박사를 만나러 카라바로 갈 예정이라고 한다. 그 박사가 연구하고 있는 것은 광자력 에너지. (누구긴 누구야? 사야카 아빠지.) 자, 이제 카라바로 향하자.

R女 1화
화약 연기 속에서

레지스탕스의 동료들과 함께 제국의 신형 머신인 스반힐드를 탈취한 세레인. 하지만 곧 제국군이 공격해 오고, 전투 도중에 동료들은 모두 목숨을 잃고 만다. 세레인마저 위험에 처하고, 기체가 파괴당하고만 그녀는 수리중이던 스반힐드에 타고 싸우게 된다.



MAP(R女1)

세레인의 스반힐드는 처음 나오는 적들보단 훨씬 강하므로 그냥 계속 반격만 해도 다 해치울 수 있다. 어느 정도 적을 물리치다 보면 릿슈가 이끄는 스페셜즈가 동쪽에서 등장하지만, 멀리 떨어져 있으므로 일단 신경 쓰지 말고 계속 주변의 적을 소탕하자. 적을 더 물리치면 드디어 아군이 등장한다. 슈츠룸 디아스라는 고물 기체를 타고 등장하는 크와트로와 아폴리, 로베르트이다. 어차피 아폴리와 로베르트는 쓰레기이므로 버리고, 크와트로와 세레인을 사용하여 싸우자. 합류해서 싸우면 어렵지 않게 적을 전멸시킬 수 있다. 적의 대장 기체인 릿슈의 시글룬은 HP가 좀 떨어지면 퇴각하므로, 기력을 올린 크와트로로 열혈을 걸어 일격에 날려버리자.



▲이번엔 크와트로가 처음부터 등장! 백식이 아쉽군…

동료가 몰살당한 세레인은 크와트로와 함께 행동하기로 하고, 스반힐드를 놓쳐 버리고 만 릿슈는 세레인을 생각하며 입맛을 다시는데…

S女 2화
분노의 코지, 마신 일어서다!

이런저런 얘기를 나누고 있던 도중 개리슨이 긴급통신이 들어왔다며 반죠에게 알린다. 그것은 우리들의 목적지가 제국군에게 습격당하고 있다는 것이었다. 이에 당장 달려가는 반죠.

역시 이것은 광자력 연구소가 제국군 놈들에게 습격당하고 있는 중이었다!

MAP(S女2)

위험에 처한 마징가Z의 파일럿 카부토 코지. 적은 역시 지옥대원수였다. 그때 혜성과 같이 나타는 주인공들! 힘을 합쳐 싸우자! 일단 마징가Z를 주인공 일행과 합류시키는 편이 게임 진행을 좀 더 수월하게 할 수 있을 것이다.

모두 함께 외쳐보는 대사! 마징가Z의 브레스트 파이어

これでもくらえっ!! ロケットパーンチッ!

(이거나 먹어라!! 브레스트 파이어!)

마징가Z가 나왔으니 여기서 마징가Z의 주제가를 소개 안할래야 안할 수 없다. 예전 MBC에서 방영한 국내 더빙판 버전이며, 멜로디도 똑같으니 같이 불러보도록 하자!

기운 센 천하장사 무쇠로 만든 사람
인조인간 로봇 마징가Z
우리들을 위해서만 힘을 쓰는 착한 이
나타나면 모두모두 덜덜덜 떠네
무쇠팔 무쇠다리 로케트 주먹
목숨이 아깝거든 모두모두 비켜라
마징가 마징가 마징가Z



▶이것은! 무쇠주먹!!



▼넌 다시 지옥에나 돌아가셔!

카부토 코지의 합류를 기뻐하는 일행들. 코지는 자신이 마징가Z에 타게된 경위를 설명한다. 그때 유미 박사에게 연락이 오는데 로봇 1대와 파일럿 1명을 이쪽으로 보내준다는 것이었다. 그 파일럿은 다름아닌 뷰티풀 타치바나와 산죠 레이카. 미녀들을 보고 정신 못 차리는 코지. 자, 이제 카라바로 가서 보급과 정비를 하도록 하자.

R女 2화
무리지어 오는 살인기

브라이트와 합류하는 일행. 크와트로와 브라이트는 지구해방전선기구라는 조직에 속해 있는 듯 하다. 그때 나타나는 제국의 SPT. 그리고 거기서 내리는 것은 에이지라는 청년이었다. 그는 지금 장소가 이미 알려졌다며 도망가라고 권고한다. 그 말을 믿고 움직이려고 하는 크와트로와 브라이트. 잠시 후 브라이트는 에이지와 이야기를 나눈다. 에이지는 제국과 싸운 적이 있다고 하는데… 그 말을 듣고 기억해내는 브라이트. 에이지는 지구와 제국의 혼혈아였던 것이다. 그리고 그의 SPT가 레이즈너라는 것을. 그때 적에게 위치가 발각되고, 전투에 들어가게 된다.

블렉스와 연락을 취하는 크와트로. 증원을 부탁하는 크와트로에게 블렉스는 뉴욕 방면의 게릴라와 연락해 보라고 말한다. 그리고 아폴리가 게일과 에이지의 관계를 물어보자, 에이지는 게일이 누나의 약혼자라고 이야기해 준다.

MAP(R女2)

레이즈너는 기력이 130 이상으로 오르면 능력치가 상승하고 분신과 V-MAX가 발동하니 미리 미리 적들을 잡아서 기력을 올리자. 4턴이 되면 적 증원 등장. 그리고 거기에는 에이지의 선배인 게일의 모습도 있었다. 게일은 에이지를 설득하지만, 에이지는 듣지 않고, 전투는 계속된다. 증원 역시 눈물나게 약하니 사정 봐주지 말고 없애버리자. 에이지에게 당하면 다음에 만날 땐 봐주지 않는다는 진부한 대사를 지껄이고 사라지는 게일.



◀V-MAX 발동!!

S女 3화
미케네와 백귀

카라바에 도착한 일행. 마나미는 일단 샤워를 해야겠다고 하고 시모누도 같이 하자면서 따라간다. 한가하게 시간을 보내는 일행들. 그러나 그때 암흑대장군은 카라바에 주인공 일행이 있다는 것을 알고 습격하려고 한다. 이 정보를 들은 부라이 대제도 가만히 있지 않았다. 그들은 자신들 백귀병사들을 이용하여 게타선을 차지하려고 한다.

MAP(S女3)

코지와 사야카가 함께 조종연습을 하고 있을 때 갑자기 암흑대장군의 미케네군이 습격해 온다. 몇 번 격전을 치르다 보면 위에서 또 다시 백귀병사들이 나타난다! 제길! 이렇게 되면 진퇴양난!! 그러나 상관하지 말고 싸우자. 먼저 암흑대장군쪽을 완전히 박살내고 백귀일족과 싸우면 진행이 조금 수월할 것이다.



▲아프로다이A 출격! (그러나 약하다)

아직 이동할 시기는 아니니 조금만 더 기다리자는 반죠. 으음…

R女 3화 시간은 흘렀다

뉴욕에서는 데이비드와 안나가 해방군의 연락을 기다리고 있었다. 하지만 믿었던 친구인 로안은 그들을 배신하고 무게 제국에 붙어서 둘을 공격해 온다. 거기에 나타나서 둘을 구해주는 루 루카. 그리고 그때 시로 아마다가 제국의 신 기체 압살러스를 기습하려고 하고 있었다…

MAP(R女3)

처음에는 시로가 압살러스를 기습하는 전투가 시작된다. 압살러스와 전투를 하면 그 파일럿이 아이나라는 것을 알고서 놀라는 시로. 아이나 역시 시로를 알아보고서 놀란다. 그래도 공격해 오는 아이나… 압살러스의 공격은 명중률이 높은데다 위력도 좋으므로 퀵리셋으로 회피를 선택해서 피하도록. 다음에 압살러스에 접근하면 아이나를 설득할 수 있다. 설득하면 아이나는 그냥 도망가 버리고, 시로의 기체는 오버히트를 일으켜서 더 이상 싸울 수 없게 된다. 거기에 나타나는 것은 쫓기고 있는 데이비드들과 쫓아온 고스테로. 고스테로는 특유의 광기를 발산하며 데이비드의 동료들을 척살한다. 데이비드와 루가 당하기 전에 때맞춰 세레인 일행이 나타나게 되고, 바로 전투에 들어간다. 역시 약한 적들이니 대학살! 학살을 하다 보면 뒤에서 게일이 적을 이끌고 나타난다. 미리 유닛을 전진시켜 피를 보는 일이 없도록 하자.





▲건담Ez8에 타고 있는 시로와

◀압살러스에 타고 있는 아이나.



▲이런 놈에겐 몽둥이가 약이다

전투가 끝나고 기쁨의 재회를 하는 에이지와 안나. 그리고 시로 역시 무사히 합류한다. 그리고… 브라이트는 크와트로와 M작전에 대한 이야기를 나눈다. 운석으로 가장하고 병기를 지구로 떨어뜨리는 콜로니의 계획… 브라이트는 도움이 될 지도 모르므로 낙하 지점으로 향하기로 결정한다.

S女 4화 가열! 맹공의 엘브루스

로렌스는 스임루그의 비행 부스터에 대해서 얘기해 준다. 그것이 있었으면 스임루그도 날 수 있었을 거라며 안타까워하는 마나미. 개리슨은 남쪽 산중에 설치한 카메라에서 스페셜즈의 영상이 잡혔다고 한다. 한가지 이상한 점은 움직임으로 보아서 제국군의 정규부대는 아닐 거라는 것. 도대체? 조금 있다가 적은 우리의 지역으로 침입해 온다. 자 출동!

MAP(S女4)

등장하자마자 로렌스는 적들 사이에 있는 하나의 기체를 알아본다. 그것은 엘브루스. 스임루그와 같이 설계했던 기체! 그리고 타고 있는 이는 예전부터 마나미를 찾고 있던 마나미의 사촌 아이샤 릿지몬드였다. 마나미는 아이샤를 설득하려 하지만 듣지 않는다. 아이샤는 록펠러 재단을 이끌고 새로운 세계를 세우겠다는데… 이번의 적들은 상당히 약하니 쉽게 이길 수 있을 것이다. 아이샤 기체를 부수면 부스터를 얻을 수 있다.



◀라이벌 아이샤 등장!



▲아이샤의 공격, 노블 피닉스 (아무리 봐도 독수리오형제의 불새야)

갑작스런 아이샤의 출현에 놀라는 마나미. 로렌스는 쟈스민차를 건네주면서 마나미를 진정시킨다. … 잠시 후 개리슨은 반조에게 지구해방전선기구 이골 장군으로부터 전문이 왔다는데…

R女 4화 소녀가 본 유성

그 무렵, 스페셜즈의 젝스도 떨어지는 운석이 M작전이라는 것을 감지하고 낙하 장소로 향한다. 그리고 떨어지는 별을 보고 있는 소녀가 있었으니… 그녀의 이름은 리리나.

MAP(R女4)

처음에 낙하한 히이로와 젝스가 만나는 이벤트가 벌어지고, 곧바로 젝스가 이끄는 스페셜즈 부대와의 전투를 행하게 된다. 하지만 3턴째에 게일이 나타나고 나서 퇴각해 버리니 많이 해치우는 것은 무리. 게일의 졸개들은 예전과 다를 바가 없으므로 쉽게 쉽게 물리칠 수 있다. 여기서 게일에게 에이지가 붙으면 설득을 할 수 있는데, 서로의 뜻이 맞지 않아서 결국 둘은 싸우게 되고 에이지는 게일을 죽이고 만다. 물론, 공격해서 없애도 상관없다. 어쨌든 게일이 남자다운 최후를 맞이했을 때 카틀라가 살아 있으면 기합, 열혈 등을 걸어 대면서 시끄럽게 구니 미리 카틀라를 없애버리고 게일을 설득하자. 게일이 죽고 나면 릿슈가 등장한다. 역시 간단히 없애고 클리어. 그는 완전히 세레인에 반했는지 끝까지 맛간 소리를 지껄이며 가는데…

모두 함께 외쳐 보는 대사 : 건담 W 히이로의 헛소리

お前を…殺す. (널… 죽이겠다.)

건담W이 나왔으니 아까처럼 그냥 지나칠 수 없다. 이 주제가는 아직 더빙 판이 없으니 우리말로 번안해서 부르도록 하자. 단, 이것을 부를 땐 손등으로 얼굴을 가리도록.

JUST WILD BEAT COMMUNICATION 비를 맞으며

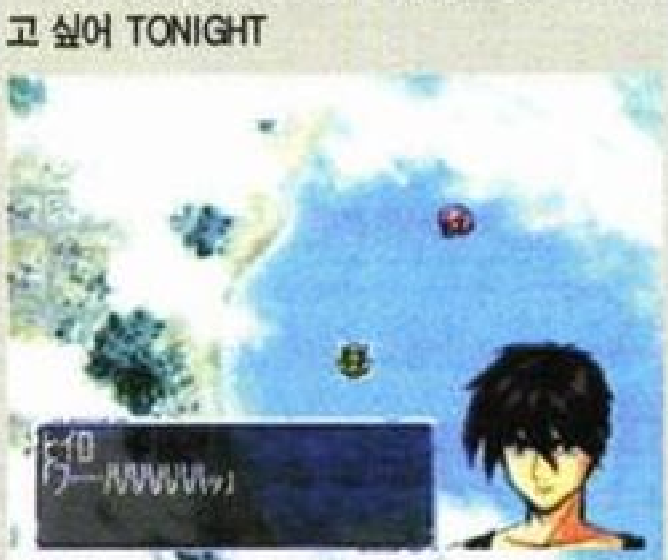
빛 바래지 않는 뜨거운 마음 몸 속으로 전하고 싶어 TONIGHT

젖은 그 어깨를 따스하게 감싸며 떨리는 손가락은 무엇을 원하고 있는거지

당신의 눈빛을 지키고 싶어, 슬픔을 강함으로 바꾸는 사랑을 믿고서

JUST WILD BEAT COMMUNICATION 비를 맞으며

빛 바래지 않는 뜨거운 마음 몸 속으로 전하고 싶어 TONIGHT



▲남을 봐 죽이고 웃는 정도라면 완전히 맛이 간 녀석일거다

게일을 죽여버린 데에 대해서 죄책감을 느끼는 에이지. 하지만 전쟁이란 어쩔 수 없

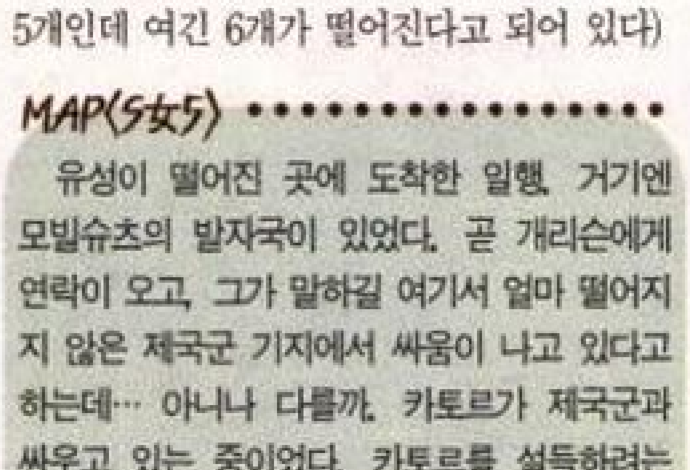
는 것이다. 그리고 일행은 고공에서 낙하해 버린 모빌슈츠와 파일럿을 구할 수 없다고 판단하고 그 자리를 뜨기로 하고, 크와트로와 브라이트는 제국의 신형 병기의 데이터를 수집한다는 다음 계획을 검토하기 시작한다. 그리고 리리나라는 소녀는 해변에 쓰러져 있는 한 소년을 발견한다. 소녀에게 발견된 것에 당황하며 사라지는 히이로.

S女 5화 유성이 떨어진 날

이곳 장군의 친서를 가지고 온 이는 다름 아닌 루 루카였다. 그녀는 전문의 내용대로 우리에게 합류하기 위해 온 것이었다. 루 루카는 M작전에 대해서 말해주는데 그것은 건담W를 보신 분이라면 다 아시리라. M작전을 통해서 지구로 내려온 공작원들을 아군으로 영입하기 위해 주인공 일행은 유성이 떨어진 곳으로 향한다. (건담W 원작엔 운석이 5개인데 여긴 6개가 떨어진다고 되어 있다)

MAP(S女5)

유성이 떨어진 곳에 도착한 일행. 거기엔 모빌슈츠의 발자국이 있었다. 곧 개리슨에게 연락이 오고, 그가 말하길 여기서 얼마 떨어지지 않은 제국군 기지에서 싸움이 나고 있다고 하는데… 아니나 다를까. 카토르가 제국군과 싸우고 있는 중이었다. 카토르를 설득하려는 일행들. 그러나 아직 카토르는 일행들을 믿지 못하기에 동료가 될 수 없고 자신들만 건드리지 말라고 한다. 처음엔 카토르 일행이 NPC로 활약해 주고 적들도 약해서 간단하지만 일단 적들을 다 처치하고 나면 갑자기 검은 삼연성이 부대를 이끌고 증원을 온다. 카토르는 자신들의 일이 끝났다며 그냥 가버리고… 검은 삼연성은 회피율이 매우 뛰어나므로 명중률 높은 무기를 사용하여 공격하자. 약한 적들은 시모누의 원거리 공격에 맡기고, 검은 삼연성은 명중률 높은 무기와 필중을 사용하여 공격하면 물리칠 수 있을 것이다.



▲건담W 최고의 비운아 카토르 (5명중 애만 애인이 없으니까)

적의 기지에 뭔가 좋은 것이 남아 있는 것 같다는 반죠. 그것은 가루다 타입의 수송기였다. 뒤를 개리슨에게 맡기는 반죠. 그때 지구 각지에 강하한 건담W 대원들은 착실히 스페셜즈를 처치해 나가고 있었다. 허나 확인된 곳은 5개. 나머지 1개는 무엇이란 말인가? 히이로는 해안에서 리리나라는 소녀와 만났다. 그녀를 죽이려는 히이로. 그러나 듀오가 그것을 방해하고… (이부분은 건담W 애니와 같다) 한편 반죠는 아란으로부터 점령군의 새로운 사령관이 그레스코의 아들이 되었다는 말을 듣고 놀란다. 아란은 지금 이를 치는 것이 가장 좋다고 건의하고 모두들 거기에 따른다. 북미로 향하는 주인공 일행.



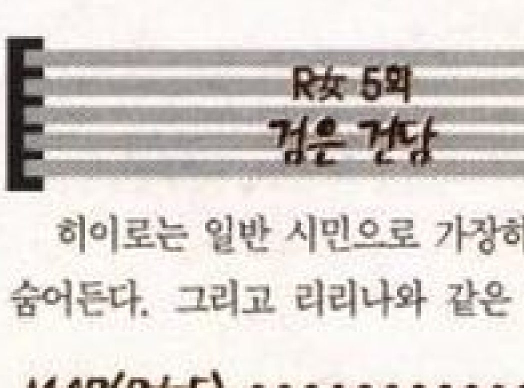
▲건담 시리즈 최고의 정신병자 커플 히이로와 리리나

R女 5화 검은 건담

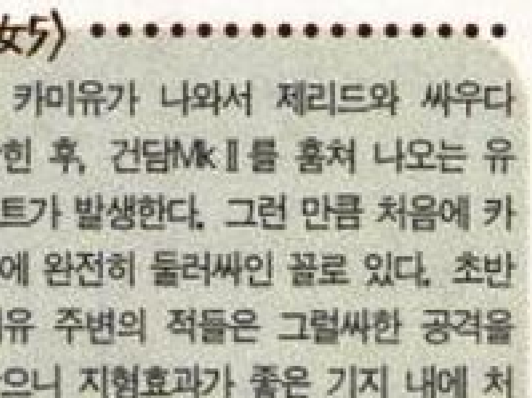
히이로는 일반 시민으로 가장하여 학교에 숨어든다. 그리고 리리나와 같은 반에 배정

MAP(R女5)

처음에 카미유가 나와서 제리드와 싸우다 감옥에 갇힌 후, 건담MkⅡ를 훔쳐 나오는 유명한 이벤트가 발생한다. 그런 만큼 처음에 카미유는 적에 완전히 둘러싸인 꼴로 있다. 초반에는 카미유 주변의 적들은 그럴싸한 공격을 해오지 않으니 지형효과가 좋은 기지 내에 처박혀 있도록 하자. 적을 어느 정도 물리치면 뒤에서 증원이 등장. 거기에는 에이지의 누나인 줄리아의 모습도 있다. 에이지로 공격을 하면 피로 피를 씻는 혈육간의 살륙을 볼 수 있을테니, 반드시 붙여 보도록. 이번 전투는 줄리아를 해치우면 끝나 버리니, 이전에 적들을 몰살시켜 돈을 긁어모으도록 하자.



◀검은색 건담MkⅡ. 카미유의 등장이다!



▶카미유? 여자 이름인가? 라는 대사 한마디에 인생을 조지게 되는 제리드

이 되고… 에이지의 누나이자 게일의 약혼자인 줄리아는 게일의 전사 소식을 듣고 에이지와 싸울 것을 결의한다. 세레인 일행이 신형 모빌슈츠의 데이터 수집을 위해 제국의 시설에 도착했을 때였다.

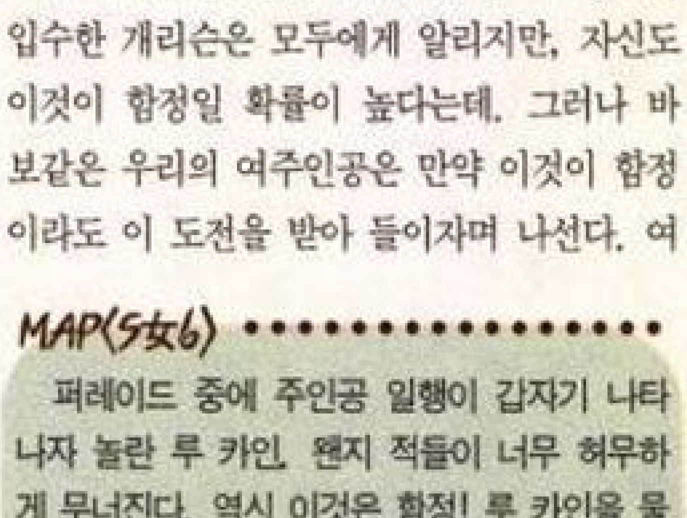
카미유도 일행과 함께 움직이기로 하고, 에이지는 누나를 죽인 것에 대해서 슬퍼하고 있었다. 블렉스 준장은 헨켄 함장과 앞으로의 일에 대해서 이야기를 나누고, 히이로는 건담을 회수하러 갔다가 리리나와 만나게 된다. 히이로의 정체가 무엇인지 묻는 리리나. 하지만 히이로는 대답 대신 리리나에게 총을 겨눈다. 그때 나타나 리리나를 구해 주는 소년이 있었으니, 바로 듀오. 듀오는 이미 히이로의 건담을 인양했는데…

S女 6화 대담부적(大膽不敵)! 루·카인의 도전

새로이 부임해 온 사령관 루 카인. 그는 휘하에 쓸만한 지구인을 찾았으니 그들이 바로 로안 데미트리히와 토레즈 크슈리나다였다. 루 카인은 자신의 취임을 축하하는 의미에서 퍼레이드를 준비하게 한다. 이 정보를 입수한 개리슨은 모두에게 알리지만, 자신도 이것이 함정일 확률이 높다는데. 그러나 바보같은 우리의 여주인공은 만약 이것이 함정이라도 이 도전을 받아 들이자며 나선다. 여

MAP(S女6)

퍼레이드 중에 주인공 일행이 갑자기 나타나자 놀란 루 카인. 왠지 적들이 너무 허무하게 무너진다. 역시 이것은 함정! 루 카인을 물리쳤다 생각했으나 갑자기 적들이 나타나 포위되고 만다. 그때 혜성같이 레이즈너를 몰고 나타난 사나이 에이지. 루 카인과는 쌓인 원한이 많은 듯. 아까의 적들보단 조금 어려울 것이다. 특히 루 카인의 공격력은 상상을 초월하니 섣불리 덤비지 말도록 하자. 일단 레이즈너를 일행과 합류시킨 후 나머지 적들을 몰살시킨 다음 타이탄3의 강력한 썬어택+열혈+필중으로 한방에 저 세상으로 보내는 방법이 좋을 것이다. 물리치고 나면 또다시 적들이 등장하는데 일행은 여기서 그만 후퇴하기로 한다.



▲푸른 유성 SPT 레이즈너 등장

기에 동조한 일행들은 루 카인이 있는 뉴욕으로 향한다.

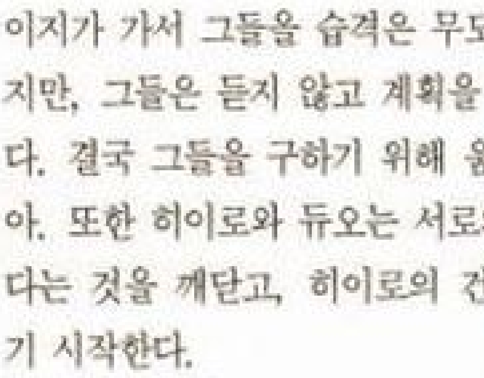
오랜만의 재회를 기뻐하는 레이즈너 일행들. 한편 루 카인은 자신의 아버지인 그레스코와 이야기하던 도중 세대차이를 절감한다. 그리고 토레즈는 자신의 심복 레디 안에게 무언가 지시를 하는데…

R女 6화 화려한 루·카인

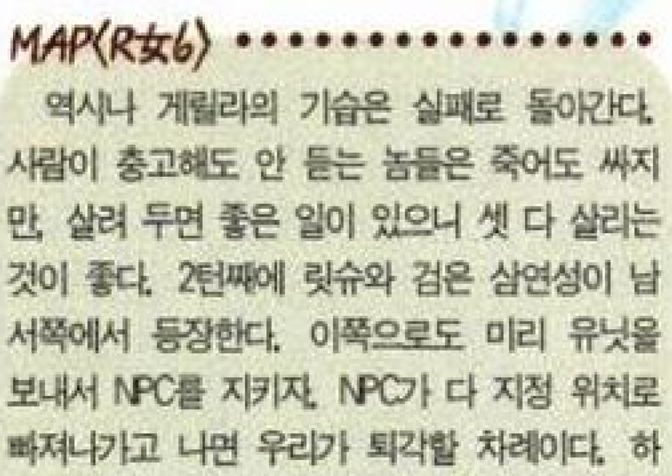
지구 총독에 새로이 루 카인이라는 자가 임명된다. 그의 임명식에서 기습하여 루 카인을 암살하려 하는 게릴라들. 세레인과 에이지가 가서 그들을 습격은 무모하다고 말리지만, 그들은 듣지 않고 계획을 실행하려 한다. 결국 그들을 구하기 위해 움직이는 미데아. 또한 히이로와 듀오는 서로의 목적이 같다는 것을 깨닫고, 히이로의 건담을 수리하기 시작한다.

MAP(R女6)

역시나 게릴라의 기습은 실패로 돌아간다. 사람이 충고해도 안 듣는 놈들은 죽어도 싸지만, 살려 두면 좋은 일이 있으니 셋 다 살리는 것이 좋다. 2턴째에 릿슈와 검은 삼연성이 남서쪽에서 등장한다. 이쪽으로도 미리 유닛을 보내서 NPC를 지키자. NPC가 다 지정 위치로 빠져나가고 나면 우리가 퇴각할 차례이다. 하지만 될 수 있으면 적들을 많이 해치워서 돈과 경험치를 얻자. 녹색으로 빛나는 지역에는 유닛을 가져다 놓기만 해도 퇴각하게 되니 함부로 유닛을 가져가지 않길. 루 카인도 열혈을 건 레이즈너의 V-MAX로 공격하면 한방에 해치울 수 있으니, 반드시 해치우도록. 루 카인을 물리치면 전투가 끝나므로 가장 마지막에 없애자.



◀루 카인의 기체는 강한 편이다



▲가이아! 맷슈! 제트스트림 어택이다!

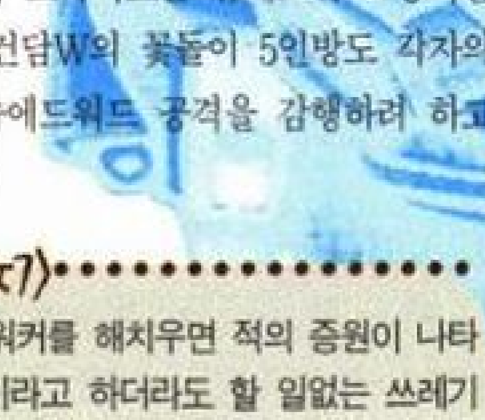
간신히 게릴라를 구출해서 도망나온 일행. 구출한 게릴라들은 모빌슈츠와 강화파츠를 제공한다. 그리고 블렉스에게서도 자금이 도착. 어쨌든 이 돈과 강화파츠로 잔치나 벌여 보자. 그때 토레즈는 레디와 이야기를 나누고 있었다. 그들은 도리안이라는 인물의 암살을 꾸미고 있는 듯 한데… 그리고 히이로는 듀오의 데스사이즈에서 파츠를 빼서 자기 윙건담을 고치고는 날아가 버린다. 벙찌는 듀오.

S女, R女 7화 고통의 칼날

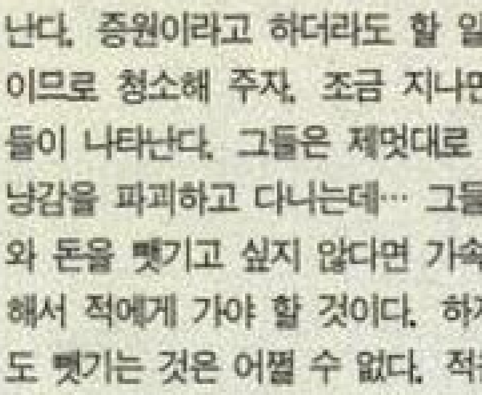
레디는 리리나의 아버지인 도리안을 암살하고, 리리나는 그 장소에서 죽을 위기에 처하지만 아란이라는 인물에게 구해진다. 그리고 아란은 도리안의 유언을 리리나에게 말해준다. 리리나는 자신의 딸이 아니며, 과거 완전평화주의를 주장했던 피스크래프트의 딸이라는 것을… 그리고 토레즈는 뉴에드워드에 제국의 고관이 모인다는 정보를 흘린다. 거기에 따라 브라이트는 뉴에드워드 공격을 결행하고, 건담W의 꽃돌이 5인방도 각자의 방식대로 뉴에드워드 공격을 감행하려 하고 있었는데…

MAP(SR女7)

적 중에 워커를 해치우면 적의 증원이 나타난다. 증원이라고 하더라도 할 일없는 쓰레기이므로 청소해 주자. 조금 지나면 건담W 애들이 나타난다. 그들은 제멋대로 우리들의 사냥감을 파괴하고 다니는데… 그들에게 경험치와 돈을 뺏기고 싶지 않다면 가속이라도 사용해서 적에게 가야 할 것이다. 하지만 어느 정도 뺏기는 것은 어쩔 수 없다. 적을 모두 물리치거나 목표 지점에 3기 이상이 도달하면 적의 수송기가 도망간다. 옳다구나 하고 수송기를 해치우자. 에마가 이끄는 부대가 나타난다. 하지만 역시 약함. 간단히 해치우자. 그러나, 전투가 끝나자 우페이가 나타나 모두가 함정에 빠진 것이라는 이야기를 한다. 우리들이 해치운 것은 연방의 평화주의 인사였다고… 이런 실수를! 어쩔 수 없이 퇴각하는 일행.



▲지폭 나라의 왕자님 히이로의 윙건담 등장



◀말 없는 것은 여전한 트로와

에마는 바스크에게서 추적을 명령받는다. 하지만 그녀는 우리가 말한 「함정에 빠졌다」라는 말이 마음에 걸리는 것이었다. 도망가는 도중에 카토르와 듀오가 같이 행동하기로 한다. 든든한 아군이 두 명 늘게 된 셈. (수퍼로봇계는 여기서 해방전선의 브라이트와 크로트와가 찾아와서 카라바와 협력하고 싶다고 한다. 반조는 그것을 쾌히 승락한다)

S女, R女 8화 파멸을 이끄는 건담

열나게 도망가고 있는 중에 한 기체가 접근해 온다. 거기에 타고 있는 사람은 에마 신. 그녀는 스스로 우리 부대에 투항해 온다. 그녀의 그런 말은 진심인 것 같고… 그래서 그녀를 받아들이기로 하는 일행. 하지만 에마 이외에도 다른 추적자가 있는 듯, 다른 적의 습격을 받는다 (수퍼로봇계는 에마 신이 출현하지 않고 그냥 전투에 들어간다).

MAP(SR女8)

처음에는 위에만 적이 있지만 약간 지나면 남동쪽에서 카믈라가 졸개들을 이끌고 나타난다. 위로 가는 도중에는 물이 가로막고 있지만 굳이 건너갈 필요는 없고, 적이 오면 맞아 싸워도 충분하다. 특히 모빌슈츠들은 물 속에 들어가 있으면 약해지므로 물 속에 있는 놈들을 치는 것도 하나의 방법 (수퍼로봇계열일 경우에는 3턴째에 들어서면 아이사가 또다시 부대를 이끌고 나온다. 제리드 일당은 상당히 강하니 섣불리 덤볐다간 큰 코 다친다. 에마는 쿠와트로로 설득을 하면 통할 것이다). 적을 전멸시키고 나면 데빌건담과 게타, 샤이닝건담이 나타난다. 역시 6번째 유성은 데빌건담이었던 것인가! 데빌건담은 공격력, HP가 매우 우수하고, 더군다나 HP가 반 이하로 떨어지면 도망가 버린다. 데빌건담이 도망가기 전에 없애는 방법은 샤이닝건담의 샤이닝 핑거 소드밖에 없다. 기력을 올려서 샤이닝 핑거 소드로 날려버리자.

모두 함께 외쳐보는 대사: 샤이닝 건담의 샤이닝 핑거

俺のこの手が光ってうなる! お前を倒せと輝き叫ぶっ!! 砕け! ひぃいいいいーっさつ!! シャァァァイニングフィンガァァァァッ!!! (나의 이 손이 빛나며 울부짖는다! 널 쓰러트리려고 번쩍이며 외친다!! 부숴라! 피이이일살!! 샤이이이이닝 핑거어어어!!! →세키 토모카즈를 능가하도록 외치자)

모두 함께 외쳐보는 대사: 게타로보의 게타빔

ゲッタァァァ・ビイイイイム!! (게타아아아 비이이이이임!! →열혈과 근성을 혼에 담아서)

게타로보 또한 예전 비디오 시리즈로 우리들의 안방을 찾은 적이 있다. 음악은 똑같으니 맞춰 불러보자.

젊음의 생명이 빨갛게 불타오른다. 게타 스파크 하늘 드높이,
보았느냐 합체 게타 로봇. 깟깟 게타 깟!!
세 마음이 하나로 뭉쳐 싸우면, 하나의 정의는 백만 파워
악을 용서치마라 게타 펀치, 겟 겟 게타 게타 로보!



◀이것이 주인공의 기체 스임루그

▼타이탄3의 썬어택은 예나 지금이나 매우 쓸모 있는 기술이다



수퍼로봇계에선 예마는 설득을 받아들여 우리편이 된다. 자, 이제 이동하자. 그러나 상공을 비행하던 도중 정체불명의 기체들이 앞을 가로막는다. 그들은 신형병기 앗시마를 시험하기 위해 우리를 노리고 있었던 것이다. 그들에 의해 고전하는 도중 나타난 이는 다름 아닌 전설의 뉴타입 아므로였다. 그는 제국의 감시를 피해 도망쳐 나왔다며 반갑게 합세한다. 그리고 듀오는 데빌건담의 설명을 해 준다. 자신들은 데빌건담의 포획 또는 파괴의 지령을 받았다고… 그리고 레인은 데빌건담의 파일럿 쿄우지가 도몬의 형이라는 이야기도 해 준다. 어쨌든 데빌건담은 제국으로서도 그다지 반가운 것이 아니니 그나마 다행.

S女, R女 9화
슬픔(哀)·전사들

해방전선의 이골 장관에게서 연락이 온다. 그는 칸자스 시티의 무장시민이 봉기했다가 점령군에게 얻어맞고 있다는 이야기를 한다. 어째서 우리가 그런 바보들의 뒷처리까지 하지 않으면 안 되는지 모르겠지만 명령이라 어쩔 수 없으니 가자. 그래도 보급은 해준다고 하니 다행. 보급부대로 들어오는 자들은 수전기대. 하지만 시노부가 없기 때문에 지금은 단쿠가로 합체도 할 수 없다. 그리고 벨도치카와 만나는 아므로. 아아~ 여기에서 사랑은 시작되는가아~



▲예쁜 사라~~~

MAP(SR女9)

이미 그쪽엔 히이로가 와있었다. 사람들을 대피시키는 리리나는 히이로를 발견하고… 그때 스페셜즈가 리리나를 습격하려 하자 히이로는 그들을 모조리 부숴버린다. 그러면서 자기가 뭐하고 있는지 모르겠다는데. (빨리 정신병원에나 가보슈) 그러면서 그냥 가버리는 히이로. 이번의 적은 주로 기계수 따위가 나온다. 이런 녀석들은 명중률이 나쁜 만큼 쉽게 싸울 수 있을 것이다. 없애다 보면 증원이 나오지만 역시 간단. 암흑대장군과 구라 박사의 기체는 부수면 돈을 많이 주니 반드시 행운을 걸어 없애자.



▲뭐해? 바보야…

이제 몰자는 충분해 졌다. 반죠는 홍콩의 루오 상회라면 뭔가 도움이 될 거라면서 홍콩으로 향한다. 도중 사라는 어디로 사라지는데… 그 이유는 역시 시노부를 찾기 위해서였다. 시노부를 설득하려 하는 사라. 그러나 그녀를 외면하는 시노부. 그런 시노부를 도발하고 사라지는 사라 (리얼로봇계인 경우 세레인은 캔자스 시티에서 레라라는 소녀를 구하게 된다).



▲히이로가 정신병자라면 시노부는 망나니일 것이다.

S女 10화
비열한 함정을 부숴라!

홍콩으로 가던 도중 아므로와 벨도치카는 눈뜨고 볼 수 없는 유치한 연애질을 한다. 홍콩은 아직 제국군에게 점령당하기 전과 같은 상태. 홍콩에 도착한 후 보스와 만난다. 보스는 자신의 보스보롯을 자랑하지만 조금 있다가 레인이 나타나서 그 고물같이 보이는 건 갖다 버렸다고 한다. 황급히 달려나가는 보스. 홍콩에서 단쿠가팀은 하즈키 박사와 만난다. 하즈키 박사는 유미 박사가 맡아 두었던 제트 스크랜더와 다이아난A를 코지와 사야카에게 준다. 이제 마징가Z에게 제트 스크랜더를 장착하면 하늘을 날 수 있다! 한편 홍콩의 왕은 무슨 일을 꾸미는데… 곧 적부대의 시가지 기습이 시작되는데 그들은 우리들이 항복하지 않으면 홍콩 시내가 불바다가 될 거라며 협박하기 시작한다. 자아. 이를 어쩐다?

MAP(S女10)

처음 나타난 이는 다름아닌 포우 무라사메. 그녀의 사이코 건담은 무지막지한 공격력을 자랑하고, 아우도무라가 홍콩을 빠져나가기 위해 주인공 일행이 시간을 벌어 준다. 승리조건은 적의 전멸과 9턴이 경과. 브란의 앗시마와 포우의 사이코 건담은 공격력이 상당히 강하니 주의하자. (사이코 건담은 웬만한 공격은 다 피해버린다) 앗시마를 쓰러뜨리면 시노부가 뒷북치며 나타난다. 드디어 단쿠가 합체! 전력에 상당한 도움이 될 것이다. 만약 데빌건담을 부수면 아렌비가 나타난다.

모두함께외쳐보는 대사!단쿠가의 단공검

心にて悪しき空間を断つ、名づけて断空剣!
(마음으로써 악한 공간을 자른다, 이름하여 단공검!)

드디어 단쿠가가 나왔다! 하지만 아직 시노부가 없어서 합체형은 쓸 수가 없으니 아직은 쓰지 말자. 굳이 사라를 보려고 쓰겠다면 안 말리겠지만… 여기서 단쿠가 주제가를 소개하겠다. 국내 더빙판 제목은 다름아닌 「카루타」
푸른 하늘 저멀리 우주에서 신비한 입들이 우리의 영웅들을 부른다
푸른 하늘 저멀리 우주에서 신비한 입들이 우리의 영웅들을 부른다



▲비운의 Z건담 히로인 포우

은하수 멀리 저편에 어두운 그림자, 그리운 사랑 찾아서 바람따라
떠도는 정의의 사자, 우리는 그대의 외로움을 알아요
꿈에도 보일듯한 찬란한 미래를 위하여, 싸워라 카루타 영원한 평화의 카루타
꿈에도 보일듯한 찬란한 미래를 위하여, 싸워라 카루타 우리의 지구를 위하여


▲이것이 바로 단쿠가의 단공검!!

무사히 탈출한 일행. 이제 브라이트는 진로를 티벳으로 향하라고 지시한다. 거기엔 해방전선이 확보한 전함이 준비되어 있다는데… 포우는 열 받았는지 윙에게 아우도무라를 쫓아갈 수 있게 해달라고 한다.

R女 10화
슬픔의 홍콩시티

홍콩으로 날아가는 도중에 전한 장면을 연출하는 아므로와 벨도치카 (유감스럽게도 그래픽은 나오지 않는다). 드디어 아므로도 전투에 참여하기로 마음먹는다. 그리고 홍콩에 도착하여 루오 상회에 찾아가는 아므로들. 그때 카미유도 거리를 방황하고 있었다. 그러다가 카미유가 만나는 한 사람의 소녀, 포우 무라사메. 그리고 루오 상회에서 물자를 건네받아서 바쁜 와중에 하즈키 박사가 모습을 나타낸다. 그는 백식과 G디펜서를 건네준다. 또한 에이지의 친구인 밀레느도 합류. 점점 우리 쪽도 강화되고 있다. 하지만 그때 홍콩의 구석진 곳에서는 레디와 윙의 음모가 진행되고 있었다. 윙은 자신의 시험부대를 내보내기로 하고, 레디는 거기에 흡족해하며 사라진다. 레디가 사라지고 실루엣만 나오는 의문의 인물과 이야기를 나누는 윙. 이들은 도대체 어떤 음모를 꾸미고 있는 것인가… 그리고 카미유와 포우는 서로가 적이라는 사실을 안다.



MAP(R女10)

아므로는 디제, 크와트로는 백식으로 갈아타고 초기 배치된다. 처음엔 별거 아닌 전투지만 좀 진행하다 보면 시노부가 이글파이터를 타고 등장! 단쿠가 합체다! 또한 카미유와 포우의 대화가 계속되는데, 그러다가 포우는 사라지고 곧 사이코건담을 타고 등장한다. 또한 아렌비도 노벨건담을 타고서 등장하는데… 설득 이벤트 난무. 사이코건담은 매우 강하지만 해치울 수 있다. 하지만 해치우는 것 보다 카미유로 포우를 두 번 설득하면 사라져 준다. 다음에 도몬으로 아렌비를 설득하면 아렌비는 자신도 도몬을 따라가겠다고 말하는데, 그때 윙이 버서커 모드를 작동시켜서 아렌비는 버서커 모드에 돌입하고 만다. 지금은 손쓸 방법이 없으니 편히 보내 주자.


▲버서커 아렌비는 꽤 삭막하게 생겼다

홍콩을 빠져 나와서 하즈키 박사의 제안대로 티벳으로 향하는 일행. 아므로는 카미유에게 사이코건담과 그 여자는 위험하다고 충고하지만 카미유는 듣지 않는다. 그리고 레라라는 소녀는 그냥 아우드무라에 말뚝을 박게 된다.

S女, R女 11화
바타와 디지의 골짜기로 부터

레디가 아우드무라에 추격대를 보내려는 것을 제지하는 젝스와 노인. 하지만 레디는 듣지 않는다. 그리고 브라이트와 아므로는 지금 가려는 장소에 정체 불명의 기체가 출몰하고 있다는 불길한 이야기를 한다. 또한 시노부는 수전기대의 대원들에게 샤피로가 배반했다는 사실을 알린다. 티벳까지 날아갔을 때, 아까 이야기한 정체 불명의 기체와 마주친다. 그 기체는… 단바인!

MAP(SR女11)

처음에는 쇼우와 갈라리아가 대치하고 있다. 쇼우가 갈라리아보다 강하므로 쉽게 처치할 수 있을 것이다. 하지만 여기서 4턴동안 갈라리아를 공격하지 않고 도망가면, (반격도 해선 안된다) 갈라리아를 동료로 얻을 수 있다. 나중에 실키 마우도 동료로 얻을 수 있는 조건이므로 동료로 해 두도록. 이벤트가 끝나고 나면 아우드무라가 나타난다. 쇼우와 아므로는 서로를 적이 아니라고 판단하고, 쇼우는 일행에 협력하겠다고 한다. 하지만 그때 나타나는 자는 반 버닝스. 쇼우에 원한이 많은 그는 바로 공격을 걸어온다. 위에 있는 쇼우는 역시나 매우 강해서 피하지 않아도 주변의 적들을 다 해치울 수 있다. 미리 적들을 없애 하이퍼 오라베기를 쓸 수 있게 해 두도록. 적을 전멸시키고 나면 스페셜즈의 추격대가 나타난다. 그 선봉에 있는 것은 포우의 사이코건담 (리얼로봇계라면 카미유가 있으므로 여기서 다시 카미유로 설득해 보자. 그러자 결국 카미유에게 마음을 여는 포우. 하지만 그녀는 자신의 목숨을 바쳐 카미유를 지키고, 사라져 버린다. 절규하는 카미유. 一필자는 원작대로 했다).


▲쇼우 자마. 평범한 고등학생이었지만…
◀기다리신 단바인 등장!
▲포우는 이렇게 죽어버리는 것인가?

겨우 적들을 물리친 일행. 듀오는 참을 보고 신기해 한다. 이제 헨켄과 만나게 되는데 헨켄은 새로운 전함 알비온을 건네 준다 (수퍼로봇계라면 이때 헨켄은 전함과 같이 시로 아마다를 소개해 줄 것이다). 헨켄은 베이징에 가서 국제경찰기구 요원들과 합류해 보는 것이 어떻겠느냐고 제안하고, 그 말에 따르는 주인공 일행. 그 무렵, 레디는 토레즈의 명을 받아 게릴라에 대한 추적을 멈추게 되고, 바이스톤웰의 독재자 드레이크는 누군가와 음모를 꾸미고 있었다.

S女 12화
그 이름은 쿠사마 다이사쿠

전함은 알비온으로 새로 바뀌었다. 이제

베이징에 도착하는 일행들. 마나미는 아이샤의 일로 괴로워하고 그것을 안나가 위로한다.

MAP(S女12)

베이징에 도착하자마자 나타난 것은 BF단에게 쫓기는 긴레이와 유미 교수였다. (헉? 시즈마 박사가 아닌가?) 그들이 위험에 처하자 바람처럼 나타난 자. 그 이름은 쿠사마 다이사쿠! 자이언트 로보! Q보스는 쉽게 처치할 수 있을 것이다. 그러나 곧 백귀 일족들이 다시 나타난다. 물이 많으니 하늘소와 땅개를 구분지어서 잘 이동시키자.

모두 함께와 쳐보는대사 : 자이언트 로보의 펀치

いけっ, ジャイアント・ロボ! (가라, 자이언트 로보! —손목시계에 대고 외치자)

パンチだ, ロボ! (펀치다, 로보!)



◀긴레이(銀鈴). 본명은 파르멜 폰 포그러

▼자이언트 로보, 저 녀석을 해치우는 거야!



백귀 일족을 몰고왔던 이사무는 하야토와 아는 사이였다. 그의 죽음을 슬퍼하는 하야토. 한편 코지는 제국군에게 쫓기고 있는 아가씨를 구해주는데 그녀는 에리카라는 이름밖에 기억해 내지 못했다. 코지가 미인 아가씨를 데려온 것을 알자 알비온내가 술렁이는데…

R女 12화
헤메이는 운명

베이징에 도착하는 일행. 거기에서 포착한 것은 처음 보는 병기의 신호였다.

MAP(R女12)

긴레이와 유미 박사가 BF단의 Q보스에게 쫓기는 데에서 시작한다. 여기서 로보가 나와서 긴레이를 구해 주게 된다. 거의 이벤트적 전투니 간단히 해치우자. 이제 알비온이 등장해서 로보도 일행에 합류하게 된다. 그리고 일행을 쫓아온 적들과 만난다. 적은 지옥대원수와 고스테로. 역시 간단한 싸움이므로 가벼운 마음으로 임하자. 어느 정도 적을 물리치면 마징가팀이 북쪽에서 등장한다. 마징가는 즉시 쓸 수 있는 전력이지만 아프로디테와 보스보롯은 그렇지 못하니 빼 놓는 것이 좋다. 더 물리치다 보면 릿슈와 아장이 서쪽에서 등장한다. 미리 유닛을 배치해서 맞아 싸우도록 하자. 이번 화는 8턴이 되면 자동으로 종료되므로 되도록 빨리 움직여서 적들을 전멸시키도록.



◀자… 자이언트 로보!



▶게타 + 마징가Z 열혈 합체 트윈 비-임!!

제국이 대대적으로 움직이기 시작했다. 벌써 수많은 카라바의 거점이 당한 것이다. 하지만 이렇게 되어도 우리들은 싸울 수 밖에 없다. 그렇게 결의하고, 손상된 알비온을 고칠 장소를 물색하는 브라이트. 거기에 카토르가 마그아낙 대의 기지로 가자는 제안을 한다. 그리고 크와트로와 이야기를 나누는 쇼우. 크와트로는 제국이 드레이크와 손을 잡은 것 같다며 의아해 하고, 쇼우는 어떤 지상인이 드레이크에게 정보를 제공해 준 것 같다고 이야기한다. 또 배신자가 있다는 소린가… 그리고 알비온은 중동으로 향한다.

S女 13화
배신의 마을

에리카는 자신의 기억을 되살린다. 그녀의 마을은 백귀일족의 인간사냥에 의해 파괴되었다는데. 이에 열받은 열혈 단세포 코지는 에리카의 마을로 안내해 달라해서 찾아가지만 이미 적은 없었다. 식사라도 대접하겠다는 에리카의 말에 느긋하게 머무는 코지 일행. 허나 그때 알비온은 적에게 포위된다!



▲여자 말이라면 무조건 믿는 바보 코지

왜 지금까지 알아차리지 못했을까?

MAP(S女13)

2턴이 끝나고 나면 코지 일행도 우리가 싸우는 것을 보고 돌아가려 한다. 그때 갑자기 총을 빼들고 움직이지 못하게 하는 에리카. 마을 사람 모두 무장을 하고 포위하고 있었다! 이미 그들은 백귀일족으로 개조된 것이다. 먼저 양옆에 있는 적들을 처치하고 밑으로 내려가는 편이 좋을 것이다. 강한 전투수들이 많이 나오므로 전투가 그리 호락호락하진 않다. 계속 게임을 진행시키다 보면 코지가 에리카를 설득하고, 에리카는 마음을 고쳐먹고 탈출을 도와준다. 자이언트 로보를 이용해 탈출에 성공하면 우리 로봇들도 보충되니 플레이하기 한결 수월할 것이다.



▲아누스 후작은 에리카가 스파이 안드로이드였다고 한다

무사히 빠져나온 코지 일행들. 반죠는 제국군이 레지스탕스 괴멸 작전을 시작했다면서 카라바도 상당한 인원과 시설을 잃었다고 하면서 일행을 빠져 나와 카라바로 간다. 카토르는 알비온의 수리를 위해서 중동에 있는 기지로 가자고 하고 선택의 여지가 없는 브라이트는 그렇게 하기로 한다.

S女 14화, R女 13화
충격의 빅토리아

북미에 있다는 「쿠스코의 성녀대」에 대해서 이야기하는 듀오. 그리고서 그 사진을 보여주는데, 그것을 보고는 에이지가 뛰쳐나가 버린다. 그녀가 자신의 누나인지도 모르겠다며… 중동에 도착한 알비온. 그때 시로는 아이나를 생각하며 그녀가 준 시계를 보고 있었다. 그때 데이비드가 잘못해서 시계를 떨어뜨리고, 시로는 그 안에서 어떤 남성과 같이 있는 아이나의 사진을 본다. 그 남성을 연인이라고 착각하는 시로. 어쨌든 라시드의 호의로 마그아낙 대의 기지에서 알비온을 수리하지만, 곧바로 적이 습격해 온다. 라시드가 막고 있는 사이에 탈출하는 알비온. 알비온은 레이크·빅토리아에 있는 기지를 치기 위해 나선다.

MAP(S女14, R女13)

레이크 빅토리아 기지에는 선객이 있었다. 바로 우페이와 샐리. 우페이는 기지 폭파를 단행하고, 거기에 노인이 대응하러 나온다. 하지만 아직 소년인 우페이를 보고 당황하는 찰나, 우페이는 노인의 기체를 못쓰게 만들고 유유히 도망가 버린다. 어쨌든 이런 이벤트가 끝나고 나타나는 알비온. 이번엔 우리가 전투에 들어갈 차례다. 처음엔 기지 수비대뿐이지만, 전투가 좀 진행되면 젝스와 제리드가 나타난다. 지금까지와 마찬가지로 한심한 녀석들이므로 하품하며 끝내 버리자. 그리고 좀 더 진행되면 아이나가 등장. 물론 아이나는 시로로 설득할 수 있다. 설득하면 아이나는 사라져 버린다. 그리고 나타나는 것은 철갑귀. 세 유닛밖에 등장하지 않으므로 가벼운 기분으로 박살.



◀시로와 함께 노천탕에 들어갔던 여인 아이나



▲철갑귀는 가볍게 오라베기로!

그때 에이지는 누나 쥬리아와 만난다. 쥬리아는 살아있었던 것인가…그리고, 그녀를 보호하고 있었던 사람은 리리나! 쥬리아는 에이지에게 자신의 방법대로 싸우겠다고 말하고, 그레스코 총독과 만나러 간다. 하지만 루 카인은 쿠스코의 성녀를 잡아오라고 명령을 내리는데… 알비온이 아프리카를 벗어나려 하고 있을 때 불시착한 자크 머리를 발견한다. 그것이 압살러스라는 것을 알고 아이나를 구하러 뛰쳐나가는 시로. 그리고 구출된 아이나도 일행에 합류하게 된다. 브라이트는 연방이 극비에 건설중이었던 지하비축기지가 나스카 평원에 있다면서 그쪽으로 향하도록 지시한다.

S女 15화, R女 14화
사미로, 전멸!

북미의 시민들은 봉기를 일으키고, 그것을 제 때 진압하지 못한 부관을 혼내는 루 카인. 그때 어떤 인물이 루 카인 앞에 나타난다. 그는 자신에게 맡겨주면 일을 확실하게 처리하겠다고 하는데 과연? 대서양을 건너던 도중 다시 에이지와 합류하는 일행. 브라이트는 남미대륙 태평양측에 적이 집결되어 있다는 것을 에이지한테 듣고 적도 나스카의 지하기지를 노리고 있다는 것을 안다. 급히 나스카로 향하는 주인공 일행. 한편 루·카인은 자신의 아버지인 그리스코의 행동방식에 강한 불만을 품는다.

MAP(S女15, R女14)

일행이 도착했을 때는 이미 늦어서 나스카 기지는 파괴되어 버린다. 오히려 일행이 함정에 빠져서 위험에 처하게 되는데… 이러한 함정을 판 의문의 인물은 역시나 사피로! 그가 관여하고 있다는 것을 느끼고서 단쿠가는 먼저 출격한다. 증원이 없는 것이 특징인 맵. 그리고 어느 정도 싸우다 보면 구라 박사는 사라져 버리니 먼저 구라 박사를 치는 것도 하나의 방법이다. 또한 전투를 더 진행시키면 그레이트 마징가와 비너스A가 나타나 동료가 되어준다. 이번엔 적의 오라배틀러가 많이 나오고, 그중 토드는 쇼우로 설득할 수 있다. 하지만 지금은 설득을 듣지 않는 토드. 일단 설득한 후 하이퍼 오라베기로 보내 버리자. 윌윕스는 HP가 1/3 이하로 떨어지면 퇴각한다. 적당히 깎은 후 무조건 행운을 걸어 한방에 보내자.

그레이트 마징가의 국내판 주제가는 원판과 앞부분은 다른데 뒷부분은 같다. 참고하도록 하자.

그레이트 마징가 출동!!

달려라 달려 징가 날아라 날아 징가 용감하게 싸워라 야!

달려라 달려 징가 날아라 날아 징가 용감하게 싸워라 야!

그레이트 마징가 지구를 위해 싸운다 우우우우 따다따 우우우우 따다따

누구보다 힘세게 누구보다 날쌔게 나쁜 무리들을 무찌른다 그레이트 마징가

폭풍우를 부른다 나는야 마징가 그레이트 마징가



◀자신의 집안사정 하나 제대로 해결하지 못했던 대머리 아저씨



▼썬더 브레이크~~!!

인사를 하는 그레이트 마징가의 테츠야. 웬지 코지와는 사이가 안좋은 것 같은데… 이동하던 중 태평양 가운데서 오라배틀러를 한 대 회수한다. 거기에 타고 있는 사람은 마벨이었다. 그리고 마벨은 에레 여왕과 시라 여왕의 위기를 알린다. 그들을 구해서 합류하기로 결정하는 브라이트.

S女 16화
미로 물든 길 (에레 여왕 선택시)

브라이트는 바이스톤웰의 시라 여왕과 에레 여왕의 함대 중 하나와 합류하려고 한다. 과연 당신은 어느쪽을 선택하겠는가? (시라쪽은 방어형, 에레쪽은 공격형이다) 참고로 필자는 에레쪽을 택했다.

MAP(S女16)

에레 여왕과 합류에 성공하는 쇼우와 마벨. 그리고 뒤이어 알비온도 나타난다. 또한 보급부대도 등장하는데 보급부대를 몰고 온 이는 다름아닌 코우 우라키 소위였다. 그러나 곧 적들이 나타나고 전투가 시작된다. 이번 전투의 목적은 적의 전멸에도 있겠지만, 미디아 수송기의 구출에 있다. 만약 모든 수송기가 파괴되면 게임이 끝나므로 주의하자. 수송기를 모두 보내게 되면 갑자기 라이벌인 아이사가 나타난다. 또한 중간에 화 유이리가 나와서 우리를 도와준다. 모두 물리쳐서 끝났나 싶으면 또 그게 아니다. 백귀일족이 다시 나타난다. 그러나 적들이 3명밖에 안되므로 그냥 부수자.

우리의 건담0083 주인공 코우 우라키 소위가 나왔다! 이미 건담0083은 1995년 5월 5일 어린이날 특집으로 방영된 바 있다! 작곡은 지금은 타계하신 명작곡가 故마상원 선생님이 하셨고, 노래는 천년여왕, 은하철도999, 메칸더 V 등 소년 만화 주제가를 부르는데 둘째가라면 서러워할 김국환씨가 하셨다. 그 두 분의 뜻을 기리기 위해 국내 더빙판 건담0083의 가사를 여기에 소개하겠다.

건담 건담 지구의 용사 건담 건담 지구의 보라매

저 넓은 우주 공간으로 힘차게 날아라

후퇴를 모르는 정의의 용사 패배를 모르는 우주의 용사

지구의 평화를 위해 (짝짝짝) 우주의 평화를



▲당근을 못 먹는 사나이 코우 우라키



▲건담 주인공 사상 카미유 같은 성격 파탄자는 없을 것이다.

위해 (짝짝짝)
용감하고 지혜롭게 싸워 승리하리라
기동전사 건담 기동전사 건담 기동전사 건담

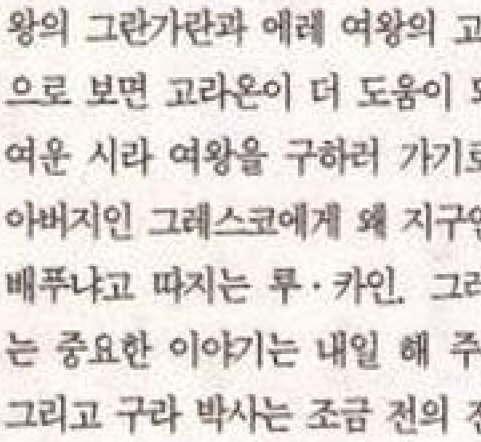
브라이트와 에레 여왕은 서로 협력하기를 약속한다. 코우도 블렉스 준장에게 지시 받았다며 합류한다. 루 카인은 자신의 아버지인 그레스코와 말다툼 끝에 죽여버리는 실수를 범한다. (자세한 것은 리얼계 편을 보라)

R女 15화
피로 물든 길 (시라 여왕 선택시)

처음에 공격받고 있는 두 오라쉽 중 어떤 기체를 구할 것이냐 결정해야 한다. 시라 여왕의 그란가란과 에레 여왕의 고라온. 전력적으로 보면 고라온이 더 도움이 되지만, 더 귀여운 시라 여왕을 구하러 가기로 한다. 또한 아버지인 그레스코에게 왜 지구인에게 선의를 베푸냐고 따지는 루·카인. 그러자 그레스코는 중요한 이야기는 내일 해 주겠다고 한다. 그리고 구라 박사는 조금 전의 전투에서 우검귀의 외아들이 죽었다는 이야기를 한다. 그 말을 듣고 복수심을 불태우는 우검귀.

MAP(R女15)

그란가란의 발견 장소에서 가까운 곳에서 보급 부대와 합류하기로 결정하는 브라이트. 그리고 쇼우와 마벨은 그란가란과 합류하기 위해 먼저 나선다. 그란가란은 상당히 손상되어 있었지만 아직 무사한 듯. 드디어 시라 여왕도 동료로 들어온다. 그러나 그 장소에서 보급부대가 적의 공격을 받고 있었다. 보급부대의 미데아 세대가 다 격추 당하면 패배지만 미데아를 구하기는 전혀 어렵지 않을 것이다. 적을 전멸하거나 미데아가 다 탈출하면 증원이 나타난다. 항상 그렇듯 바



▲기체가 안 좋아도 예쁘면 용서가 된다

보들이니 죽여주자. 아들을 없애면 이번엔 우검귀가 출현. 아들은 멍청하게 1대로 싸우더니 아비는 멍청하게 3대로 나타난다. 역시 간단히 베어버린다.



▲시라 여왕의 원작 모습. 예쁘죠?

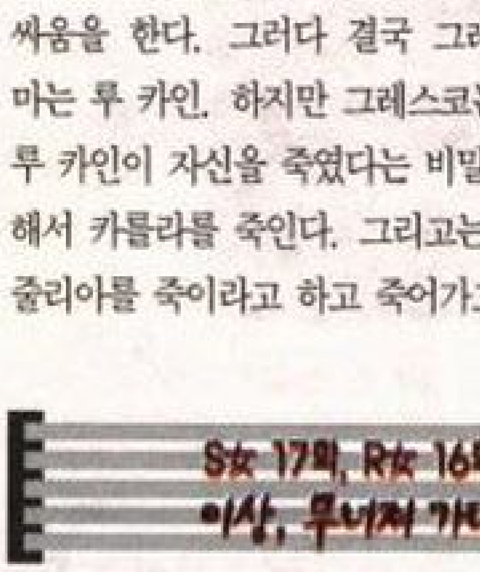
보급부대를 구출하여 물자가 좀 추가되었다. 그리고 코우 우라키도 일행에 합류한다. 코우도 건담 매니아인건 여전… 시간이 지나 그레스코와 루 카인이 만난다. 그런데 그 장소에는 줄리아도 있었다. 줄리아는 제국인과 지구인이 같은 조상을 가진 같은 사람들이라고 하면서, 루 카인의 선민 사상이 잘못된 것이라고 한다. 또한 이 이야기를 들었을 때 루 카인이 충격을 받을까봐 그레스코가 그 사실을 숨기고 있었다고 하는데… 하지만 루 카인은 그 말을 받아들이지 못하고 그레스코와 말싸움을 한다. 그러다 결국 그레스코를 쏘고 마는 루 카인. 하지만 그레스코는 죽어가면서 루 카인이 자신을 죽였다는 비밀을 지키기 위해서 카를라를 죽인다. 그리고는 루 카인에게 줄리아를 죽이라고 하고 죽어가고…

S女 17화, R女 16화
이상, 무너져 가다

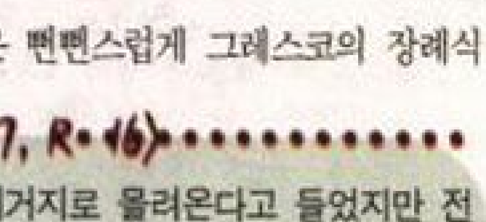
루 카인은 뻔뻔스럽게 그레스코의 장례식

MAP(S 17, R 16)

적들이 떼거지로 몰려온다고 들었지만 전투 자체는 어렵지 않다. 더군다나 건담W의 남은 꽃돌이 3명이 나타나서 동료가 되어주므로 더욱 쉬운 전투가 될 것이다. 전투를 하다 보면 젝스와 제리드가 증원나온다. 계속 싸우다 보면 또다시 암흑대장군이 나오는데 정말 그만 좀 나오라고 하는 필자의 외침이 들리지 않는가?



◀우페이의 드래곤 파이어



▶암흑대장군은 샤이닝 핑거 소드 + 필중으로 한방에 보내버리자!

방송을 하고, 게릴라들에 대한 무차별 공격을 선언한다. 이제 더 힘들어 질 것 같군… 그것을 보고 있던 샤피로는 또 다른 계획을 꾸미고 있는 듯 하다. 그리고 완전히 루 카인에게 붙어 있는 줄 알았던 로안이 실은 레지스탕스에게 정보를 보내 주고 있었다는 사실을 알 수 있다. 또한 루 카인은 아버지를 죽인 죄책감 때문에 줄리아에게 의존하고 있다. 그리고 적의 대규모 공격이 행해져서, 언제 죽을지 모르는 상황에서 세레인은 레라와 이야기를 한다. 이렇게 절망적인 상황 가운데에서 알비온은 북미 대륙에서 적과 조우한다…

하지만 전투가 끝나고 적의 2파에 포위되고 마는 알비온. 그리고 루 카인은 승리를 확신하고 로안에게 지휘를 맡기고서 사라진다. 그리고 로안은… 전군에 철수명령을 내린다. 그것을 듣고 병사들은 로안이 스파이였다는 사실을 깨닫지만, 이미 로안이 기지 내에 폭탄을 설치한 뒤였다. 그리고 그것을 뒤에서 지켜보고 있는 토레즈. 그것을 본 뒤 그는 셔틀을 타고 사라진다. 결국 루 카인과 대치하게 되는 로안. 루 카인은 도망가고, 그런 루 카인을 로안은 놓아준다. 결국 사태는 의외의 방향으로 해결되었으나…

S女 18화, R女 17화
지혜, 나의 사부여

로안이 그렇게 해서 제국의 지휘권을 무너뜨렸다는 사실을 일행도 알게 되고, 에이지를 비롯한 레이즈너 팀은 로안이 역시 배신하지 않았다는 사실에 기뻐한다. 하지만 제국의 장군들이 우주에서 다시 올 것이기 때문에, 지휘권을 무너뜨린 것은 시간 벌기에 지나지 않는 것이다. 어쨌든 한숨 돌릴 여유가 생긴 일행. 그때 데빌건담이 일본에서 발견되었다는 정보가 들어온다. 그것을 듣고 뛰쳐나가려고 하는 도몬과 건담W 5인조. 하지만 브라이트와 아무로가 설득을 해서 모두가 함께 데빌건담을 찾으러 가게 된다.

MAP(S女18, R女17)

일본에 도착했지만 아직 데빌건담은 나타나지 않고, 적의 졸개들만 나타난다. 그것을 보고 건담을 부르려는 도몬. 하지만 그것을 제지하는 목소리가 있었다. 그는 동방불패 마스터 아시아! 그리고 그는 맨손으로 모빌슈츠를 부수기 시작한다. 사부를 만나 흥분한 도몬도 나가서 맨손으로 모빌슈츠를 부수고… 그것을 보고 만담을 나누는 건담W 5인조. 그리고 동방불패와 도몬의 멋진 유파동방불패의 대사가 오간다. 그 후 동방불패는 자신도 데빌건담을 찾으러 왔다고 말한다. 그때 새로이 적들이 나타난다. 일단 전투는 샤이닝건담, 레이즈너,

스반힐드와 건담W 5인조로 행해야 한다. 적을 조금 없애면 약간 늦은 나머지 일행이 도착한다. 그리고 이 데스아미를 전멸시키면 복수에 불타는 루 카인이 나타난다. 루 카인의 자칼은 기력이 높아져서 V-MAX 상태로 시작하기 때문에 꽤 골치아픈 편. 그 외의 적들은 여태까지와 마찬가지로 간단하다. 또한 자칼은 3회의 공격까지를 더미로 완전히 막아낸다. 그러므로 약한 공격을 3번 맞춰서 더미를 없앤 후 본체를 공격하도록 하자.



◀이게 인간이냐?



▲보라, 동방은 새빨갛게 불타고 있다!!!

전투가 끝나고 동방불패와 이야기를 나누고 있을 때 구조신호가 발신된다. 그것을 듣고 동방불패는 자신이 나서겠다고 한다. 또한 자기와 함께 갈 격투에 능한 자들이 있으면 좋겠다고 해서 도몬, 료, 긴레이, 히이로, 트로와, 우페이, 그리고 하야토가 발신 지점으로 향한다. 그리고 가는 도중에 둘로 나뉘어 가게 된다. 거기서 도몬은 아는 얼굴과 마주치게 된다. 그것은 도몬의 친구들! 치보데와 사이·사이시, 아르고, 죠르쥬이다. 하지만 그들은 무언가 이상하다. 모습도, 힘도 보통이 아닌 것인데… 그것을 보고 DG세포가 그들을 침식했다는 사실을 아는 도몬.

S女 19화, R女 18화
셔플의 이름으로

친구였던 자들이 적이 되어 버린 것을 알고 침울해져 있는 도몬. 그렇게 있을 때 갑자기 데스아미가 쳐들어 온다. 그리고 모두 전투준비를 하고 있는데, 어디론가 나가는 동방불패를 발견하는 레인. 그리고 레인도 동방불패를 쫓아가는데…

MAP(S女19, R女18)

초반에는 레인이 동방불패를 쫓아갔다가 위기에 처하는 이벤트가 발생한다. 그 때 어떤 의문의 사나이가 나타나서 레인을 구해 준다. 어느 정도 적을 물리치면 친구이 데스아미를 데리고 나타난다. 데스아미인지 데스크림존인지 몰라도 약하므로 간단히 물리쳐 주자. 그들을 다 물리치고 나면 전투가 끝난 듯… 했지만, 동방불패가 다시 네 사람을 데리고 나타나는 것이었다! 그것도 적으로! 사부가 적이라는 사실을 믿지 못하는 도몬. 그때 레인과 아까전에 레인을 구해준 슈발츠가 등장한다. 도몬은 동방불패의 최면술에 빠질 뻔 했으나, 레인의 도움으로 최면술에는 걸리지 않는다. 어찌됐든 정말로 위험한 상황인데… 그 때 하늘에서 나타나는 것은 셔플 동맹의 조커, 그녀는 도몬에게 동방불패가 적이라고 확인을 해 준다. 그리고 그녀는 도몬의 친구들이 셔플 동맹의 이름을 이을 자질이 있다며, 그들을 구해주고는 자신은 힘이 다해서 사라진다. 하지만 아직 전투는 끝나지 않았다. 데빌 건담과 데스아미를 불러내는 동방불패. 여기서는 동방불패가 당하거나 데빌건담의 HP가 반 이하로 떨어지면 퇴각해 버린다. 둘을 동시에 처치하는 것은 우선 불가능하고, 동방불패를 물리치면 사이코 프레임을, 데빌건담을 물리치면 고성능 레이더를 주니 좋은 쪽을 선택하길. 그리고 동방불패가 사라지면 슈발츠도 사라져 버린다.



▲어이 친구들, 진정하라구



▶말로 하자니까 말로!

조커의 도움으로 원래대로 돌아온 도몬의 친구들은 이젠 괜찮은 모양이다. 그리고 그들의 여자친구도 모두 구출되었다. (이런 녀석들에게 하나 하나 여자가 딸려 있다니…) 그때 쇼트 웨폰은 드레이크와 합류하고 있었다. 드레이크는 샤피로를 통해 제국의 장군들과 직접 손을 잡을 계획을 꾸미고 있고…

S女 20화, R 19화
오퍼레이션 데이브레이크

갑자기 자브로로 향하는 브라이트. 자브로는 구 연방의 중요 거점으로서 지금 제국군이 진을 치고 있는 곳이다. 그런 곳에 가는 것은 죽으러 가는 거나 다를 게 없을 것 같은데… 하지만, 호랑이 굴에 들어가야 호랑이를 잡는 법. 적의 혼란을 틈타 자브로를 기습하는 것이다. 어차피 적에게 더 여유를 줘 봤자 우리만 불리해 질테니. 그리고 자브로에는 사전 공작을 위하여 '불사신' 무라사메 겐지가 투입되어 있다고 한다. 그 무렵 자브로에서는 지구에 도착한 데스가이어와 길드롬이 샤피로와 이야기를 하고 있었다. 또한 백귀제국의 부라이 대왕과 미케네의 지옥대원수도 외계인에 대한 모반을 꾀하고 있다. 그리고 유럽에서는 쟈미토프와 토레즈가 'OZ'라는 조직으로 무언가를 꾸미고 있는 듯… 그렇게 시간이 흐를 때 세레인은 다시 레라를 만나 이야기를 나눈다. (수퍼계는 리리아가 피스크래프트의 이름을 내세우고 있다는 소식을 듣는다) 드디어 자브로에 도착한 알비온, 적의 방위망을 돌파하고 자브로 전투 개시다!

MAP(S女20, R女19)

이번 전투에서는 처음에는 데스가이어 뿐이지만 좀 있으면 길드롬이 나온다. 문제는 길드롬이 회한한 기술을 사용해서 우리측 모든 유닛의 기력을 30 떨어뜨린다는 것. 덕분에 매우 힘든 전투를 벌이게 된다. 좀 더 있으면 동쪽의 육지에서 쇼트의 스프리건이 나타난다. 역시 오라배틀러들이 떼지어 나오니 미리 주의를 해 두자. 그리고 마지막 증원은 남쪽에서 나타나는 구라 박사와 암흑대장군이다. 기력 문제 때문에 골치 아픈 싸움이 되니 각오해 두도록. 처음에 기력의 영향이 적은 유닛을 출격시키는 것도 하나의 방법. HP가 2만을 넘는 기체가 넷이나 되니 열심히 잡도록 하자. 전투가 끝나자 갑자기 스페셜즈의 대부대가 나타난다. 이거야말로 승산이 없겠다… 라고 생각할 때, 이야기를 걸어오는 젝스. 그는 이미 지구인끼리 싸울 이유는 없다며, 자신들을 OZ라고 부른다. 그리고 오퍼레이션 데이브레이크를 시동하여 제국군 기지에의 기습공격을 시작하고 있다고. 하지만 지금까지 양민을 학살하던 녀석들이 갑자기 태도를 바꾼다는 것은 이해가 되지 않는다. 그렇지만 지금은 전력이 부족하므로 일단 자브로를 넘겨주고 후퇴하는 수밖에 없다.



▲스프리건도 날려라!



◀OZ? 오즈의 마법사나? 도로시는 어디 있지?

세계 각지에서 OZ의 요원들이 무게 제국군을 공격하고 있었다. 일행은 지금까지 자신들이 한 일이 도대체 무엇이었냐며 허탈해 하고… 그 때 갑작스럽게 토레즈가 알비온에 회견을 신청한다. 그리고 토레즈와 일행의

회견. 토레즈는 자신들과 손을 잡고 싶지 않은 것은 알지만, 너희들이 그렇게 싸워서 무엇을 이루어 낼 수 있겠느냐고 묻는다. 거기에 대답을 하지 못하는 주인공. 결국 토레즈는 OZ의 독립부대로서 행동하는 것이 어떻겠느냐는 제안을 하고 사라지고, 일행은 그 제안을 심각하게 고민하게 된다. 과연 OZ에 들어갈 것인가, OZ를 인정하지 않고 계속 싸워 나갈 것인가? (선택지 출현!)

OZに入り，秩序回復に努める (OZ로 들어가서 질서회복에 노력한다)

OZの行いを認めるわけにはいかない (OZ의 방식을 인정할 순 없다)

참고로 다양한 분기를 위해 필자는 수퍼로봇계는 OZ에 협력하는 것으로, 리얼로봇계는 협력하지 않는 것으로 플레이했다. 이것은 원래 이렇게 갈라지는 것이 아니라 플레이하는 자신이 선택하는 것이다. 맘에 드는 쪽으로 선택하자. OZ로 들어가는 쪽을 선택하면 대원들의 의견이 갈라지는 것을 볼 수 있다. 우페이는 참지 못하고 자신 혼자 탈영(?)해 버리는 사태까지…

S女 21화
새로운 길

호주에 있는 OZ기지인 트린톤으로 향하는 일행. 도중 건담W 꽃돌이 나머지 4명은 자신들도 OZ에 협력할 수 없다면서 빠져나가 버린다. 무사히 트린톤 기지에 도착한 일행. 그때 적진에선 길드롬이 샤피로를 책망하지만 무게 제왕이 나타나서 자신이 샤피로에게 명령한 것이라 한다. 샤피로는 무게 제왕에게 일을 잘 처리하겠다고 장담하고, 그러나 곧 자신의 작전에 필요한 부하 헬마트가 단독 행동을 한 것을 알지만, 자존심 강한 샤피로는 그를 그냥 놔둔다. 1주일 동안 놀다가 지친 주인공 일행 앞에 토레즈가 나타나서 계급을 한 단계씩 올려 주겠다고 하지만 도몬은 자신은 군인이 아니라며 반발, 그래도 토레즈는 말을 계속하면서 우리들을 OZ의 특수부대로 해 주겠다고 한다. 그러기 위해서 부대명이 필요하다고 하는데… 부대명에 대해서 토론하다가 아므로는 3월의 바람이란 뜻의 「마치윈드」가 어떻겠냐고 제안한다. 이때 여기에 동의하면 그 이름으로, 동의하지 않으면 자신이 이름을 지어 넣을 수 있다. 부대명을 자신이 직접 짓고 싶으면 여기서 지어 넣자. 항해도중 마도라스에서 지원 요청이 온다. 제국군의 헬마트 장군의 습격이라는데, 그쪽으로 향하는 브라이트.

MAP(S女21)

헬마트 장군을 추격해 온 주인공 일행. 곧 전투에 들어간다. 처음엔 오라 배틀러들을 먼저 해치우는 것이 좋다. 1턴이 지나면 곧 암흑대장군과 구라 박사가 원군을 이끌고 온다. 4턴째엔 제리드 일행과 아이사가 같은 OZ로써 제국군과 싸우로 온다. 단, 이들은 NPC이기 때문에 우리가 직접 조종할 수 없다. 암흑대장군이나 구라박사, 헬마트 등 굵직굵직한 악당들이 많이 나오지만 소문난 잔치에 먹을 것 없다고 별로 강하지 않다. 천천히 기력이 모이니까 필살기를 사용하여 보내 버리자. 적을 모두 해치우고 나면 제리드는 카미유에게, 아이사는 마나미에게 같은 편이 되었어도 탐탁찮은 말을 하고 사라진다.



▲졸지에 같은 편이 된 아이사



◀합체공격의 맛이 어떠나?

다시 트리톤 기지로 귀환하는 주인공 일행. 한편 자미토프는 바르지에서 목성에서 돌아온 남자와 만난다. 그는 다름아닌 팝티마스 시로코. 시로코는 자신이 선택할 길은 OZ밖에 없다면서 OZ에 합류하려 한다. 하지만 OZ의 총수 토레즈보단 롬펠러 재단의 실력자 자미토프에게 충성을 맹세하겠다는 것. 이로써 시로코는 OZ로 들어오지만 뭔가… 트리톤 기지엔 헨켄 중령이 와 있었다. 그는 전함 아가마와 하즈키 박사로부터 단쿠가의 비행 부스터를 갖고 왔다고 한다. 이제 단쿠가는 파츠없이 날 수 있다! 잠시 후 토레즈에게 연락이 오는데 캘리포니아 베이스 공략 작전의 참가 요청이었다. 그곳은 지상 최대의 거점으로 토레즈는 이 여세를 몰아 그대로 제국을 칠 생각인가?

S女 22화
지구권 통일을 위해

자신의 작전 실패에 대해 무게 제왕에게 용서를 비는 데스가이어. 의외로 무게 제왕은 사랑(?)으로 감싸준다. 이제 주인공 일행에게 코스모 크래셔가 도착한다. 크래셔대 대장 아스카 켄지를 필두로 모두 5명이다. 이들을 맞이하는 브라이트, 크와트로는 토레즈와 이야기하는 도중 자신의 옛날 이름인 샤아가 나오는 것에 대해 그 이름은 잊었다고 하는데… 마나미는 아이사의 일로 괴로워한다. 조금 있다가 오라쉽 함정이 접근중. 역시 드레이크인가? 다행이도 그것은 시라 여왕이 이끄는 그란·가란이었다. 에레 여왕과 재회하는 시라 여왕. 그녀는 우리와 합류하기 위해 온 것이며, 빌바인을 쇼우에게 준다. 또한 슈발츠도 같이 와서 동료로 합류한다. 자, 이제 적의 본거지인 캘리포니아 베이스로 향하자!

MAP(S女22)

먼저 지원사격으로 적을 한풀 꺾은 다음 출격하는 일행. 적들은 오라 배틀러로 반격해 오지만 우리의 상대가 아니다. 진행하다 보면 숙적 드레이크가 윌·윕스를 이끌고 나타난다. 강한 적들을 많이 데려오니 주의하도록 하자. 단바인의 파워업 판인 빌바인을 앞에서 말한 것 같이 이용하면 좋은 결과를 얻을 수 있을 것이다. 적을 확실히 없애 가는 도중 샤피로는 드레이크에게 바이바이를 하며 갑자기 서틀을 타고 도망가 버린다. 이것은 캘리포니아 베이스 전체를 폭파시키려는 샤피로의 작전이었던 것이다! 무라사메 켄지에게 이 정보를 들은 브라이트 함장은 폭발에 말려들지 않기 위해 전원 철수를 명령한다. 이제 전투는 5턴안에 적을 전멸시키지 못하면 게임오버가 된다! 모든 필살기를 총동원하여 빠른 시간내에 물리쳐라!

샤피로가 도망친 것을 분해하는 사라. 이런 사라를 일행은 진정시킨다. 샤피로는 우주로 나갔기에 쫓아서 우주로 나가자는 사라. 허나 아직 지상엔 드레이크군과 백귀, 미케네족들이 남아 있다. 일단 다시 트린톤 기지로 귀환하는 주인공 일행. 그때 크와트로는 자신의 예전 부하였던 키그난과 연락을 주고 받는다. 그는 액시즈가 지구권으로 향해 이동을 개시했다고 알린다. 과연?

S女 23화
인류의 승리, 그리고… (전편)

샤피로는 월면 기지에 있었다. 길드롬을 아스테로이드 기지로 향하게 한 것도 모두 샤피로의 계략. 자신의 목적을 위해서라면 적이고 아군이고 모두 이용하는 녀석이다. 한편 OZ내에서도 서서히 분열이 일어날 조짐이 보이고… 암흑대장군 일당들은 오스트리아로 쳐들어 갈 계획을 세워서 드레이크를 불러들이려 하지만 그는 샤피로에 대한 배신감으로 말을 듣지 않는다. 브라이트에게 토레즈로부터 통신이 들어왔다. 토레즈는 적들의 목표가 바로 주인공 일행이라면서 백귀, 미케네, 바이스톤웰군까지 연합하여 이쪽으로 다고 오고 있다고 한다. 이것은 역으로 말하면 여기서

적들을 처치하면 지상의 적들은 일거에 소멸한다는 거나 마찬가지. 우주로 나가는 것을 잠시 미루고 적들과 한판 붙기로 한다.

MAP(S女23)

처음에 갑자기 아가마 내에 폭발이 일어난다. 누군가 잠입한 것이 틀림없다는 말에 브라이트는 조사팀을 보낸다. 이에 주인공 마나미도 끼겠다고 하는데, 그러니 처음 출격때 마나미는 사용할 수 없을 것이다. 일단 적은 위와 아래 두 군데서 압박해 온다. 이들 바이스톤웰 군의 장군들은 토드와 흑기사가 있는데 모두 물리치면 하이퍼화가 되므로 주의하자. 특히 흑기사가 하이퍼화되니 그의 정체가 드러나는데 그는 다름아닌 번 버닝스였다. 전투 중 아니나 다를까 구라 박사와 암흑대장군이 군대를 몰고 밑에서 나타난다. 그러니 너무 밑으로 내려가 있지 않도록 하자





▲토드도 하이퍼화된다 (쉽게 말해 커지고 목진다)

◀암흑대장군의 최후

윌·윕스를 쓰러뜨리면 시라 여왕은 전세계의 오라 배틀러들을 정화시킨다. 그 말은 곧 오라 배틀러들을 원래 세계인 바이스톤웰로 돌려보낸다는 의미. 이로서 빌바인을 비롯한 전세계의 오라 배틀러들이 사라진다.

S女 24화
인류의 승리, 그리고… (후편)

이젠 백귀일행과 미케네 군단의 잔당들이 덤벼온다.

MAP(S女24)

그때 함내에서 폭파범을 발견한 마나미. 그녀는 샐리였지만 진짜 샐리가 아니었다! 그녀의 정체는 바로 미케네 일족의 아누스 후작! 아누스 후작이 자신의 목적은 이미 달성했다고 하는 순간 아가마는 다시 폭발에 휩싸인다. 이번 전투는 폭발로 인해 아가마의 HP가 매우 적으므로 주의하자. 아가마가 추락하면 끝장이다. 전투 중에 밑에서 지옥대원수와 부라이 대제가 원군을 몰고 나타나니 조심하자. 이번의 적들은 조무라기는 없이 한 가닥 하는 녀석들이 나오니 주의! 조금 어려울 것이다. 다 물리쳤다고 생각한 일행 앞에 갑자기 이상한 녀석이 나타나서 싸움을 건다. 이름을 아비 루라고 밝히는데 녀석에 대해선 데이터가 하나도 없다고 나온다! 도대체 녀석은 무엇…? 이 녀석 엄청 강하므로 부라이 대제를 쓰러뜨리는데 너무 힘을 쓰지 말도록 하자. 특히 이 녀석은 사정거리 9칸짜리 무기를 갖고 있으니 더욱 주의를! 그저 빙 둘러싼 다음 필중과 열혈을 걸고 필살기를 사용해서 몰매시키는 방법밖에 없다. 겨우 의문의 적을 물리친 일행. 허나 끝났다고 생각했을 때 다시 나타나는 아비 루. 이에 열받은 게타팀은 게타선을 폭주시켜서 그 폭발로 녀석을 해치우자고 한다. 결국 그로 인해 아비루를 물리칠 수 있었지만, 무사시는 탈출하지 못하고 최후를 맞이한다…



▲이 녀석 이 상당히 강하다!



▶엔 도대체 누구지?

모두 무사시의 죽음을 슬퍼한다. 그러나 과연 그 녀석은 도대체? 백귀나 미케네도, 그렇다고 바이스톤웰군도 아닌데… 그때 쇼우와 에레 공주가 돌아온다. 에레 공주는 자신들이 아직 이 지상에서 할 일이 남아 있다는 것이 그 이유. 이제 다시 빌바인을 쓸 수 있다! 한편 젝스와 노인이 이야기하는 도중 쿠스코 성녀대의 지도자가 다름 아닌 리리나라는 사실이 밝혀지고…

S女 25화
톨기스 파괴

월면기지 공략 작전에 참가하게 된 일행. 드디어 우주로 나가는가! 우주에 나가는 것을 대비해서 손을 좀 봐야하는 로봇들이 있다 (자이언트 로보가 우주에서 어떻게?). 긴레이는 츄죠 장관에게서 연락을 받는데, 그것은 긴레이 전용 로봇 「긴레이 로보」를 건네주려는 것이었다. 이어 우주로 향하는 일행. 잘 있어라, 무사시. 잘 있어라 전사여! 편히 잠들어라, 우리들은 언제나 네 곁에 있다! 한편 OZ는 상부층에서 분열의 조짐이 보이는데, 조금 있다가 레디 안에게 통신이 들어온다. 그것은 젝스 마키스를 토벌하는 임무를 우리에게 준 것. 월면기지 공략에 앞서 이런 작전을 지시하다니… 그래도 브라이트는 받아들이며 젝스가 있는 곳으로 향한다.



▲나왔다! 9대천왕 빅뱅펀치 조용한 츄죠!!

MAP(S女25)

젝스를 발견한 일행. 젝스에게 항복을 권유하지만 끝까지 싸울 기세다. 그때 제국군이 접근해 온다. 젝스는 제국군이 왔으니 어떻게 할 거냐고 묻는데, 여기서 선택을 하자. 위쪽은 우선 제국군을 무찌르는 것, 아래쪽은 젝스와 싸운다이다. 위쪽 선택은 젝스가 아군이 되고 아래쪽 선택은 중립 유니트가 되는 것이다. 젝스는 강하니 아군쪽으로 하는 편이 진행에 수월할 것이다. 이번 전투는 쉽고 짧으므로 편안 마음으로 임하자. 전투를 끝내면 갑자기 아므로는 젝스가 제국군과 싸우다 전사했다고 말한다. 놀라는 젝스. 아므로는 사람을 죽이기 싫었던 것이다. OZ상층부에는 젝스가 전사했다고 알릴테니 도망가게 놔두는 아므로. 자, 이제 우주 요새 바르지로 가자.



▶우주로 나오면 약해지는 로봇들이 있다

쟈미토프와 만나는 브라이트. 바스크는 이제 우주에 나왔으니 토레즈의 명령이 아닌 자신의 명령을 따라야 한다고 우긴다. 이제 달공략 아폴로 작전까지 조금 시간이 있으니 쉬어 두자. 지구에선 OZ의 간부회의가 소집되고 데마이유는 자신들 롬펠러 재단이 지구를 구원하고 질서를 바로잡을 것이라 연설한다. 여기에 직설적으로 반기를 드는 토레즈. 이에 데마이유는 토레즈를 유폐시켜 버린다. 이로써 주인공 일행과 토레즈의 연락이 끊겨 버리고, 토레즈 직속부대였던 주인공 일행이 었기에 갈팡질팡한다. 여기서 쟈미토프 일당들과 같이 월면기지를 치러 갈 것인가? 아니면 그들을 따르지 않고 OZ를 나갈 것인가? 선택은 당신의 손에! (필자는 롬펠러에 따르지 않는 걸로 택했다)

ロームフェラには従えない (롬펠러에 따를 수 없다)

あくまでもOZとして動く (어디까지나 OZ로써 움직인다)

S女 26화 달은 지옥이다!

월면기지에 있는 샤피로와 루나. OZ가 달을 공격하려 한다는 것을 안 모양이다. 사이드7에서는 히이로가 OZ의 모빌돌 생산공장을 폭파시키려다 트로와와 마주친다. 또한 듀오도 힐데와 만나고, 주인공 일행은 월면기지를 제압할 계획을 세우고, 일단 월면기지 공략에 동조하는 척 하고 전투에 나서는데…

MAP(S女26)

샤피로를 발견하자 흥분해서 먼저 나가버리는 단쿠가팀. 또한 아가마도 갑자기 부대를 출격시킨다. 이에 놀라는 바스크. 녀석들도 우리의 배신을 알아차린 모양이다. 이번 전투의 목적은 전함을 월면기지에 도착하는 것이지 OZ군과 싸우는 것이 아니니 재빨리 아가마를 움직여서 목적지까지 가자. OZ군도 우리를 적으로 규정하고 싸우므로 3파전이 벌어진다. 약간은 혼잡스러울 것이다. 도중 아장이 당하면 아이사가 나오는데 첫 번째 문장이나 두 번째 문장을 선택하여 설득을 해 보자. 그래도 막무가내로 계속 싸움을 걸어 오고… 전투 도중 시로코가 알렉산드리아를 몰고 나타난다. 그것뿐인가? 나중엔 샤피로까지 증원을 몰고 나타나니 정말 한탄스러운 일이 아닐 수 없다. 이번 전투는 적들이 많이 나오니 특별히 주의를. 이번 스테이지에서도 분기가 생기는데 도착지점에 바스크의 전함인 도고스 기어나 시로코의 전함 알렉산드리아가 먼저 도착하면 작전이 실패한 것이고 우리가 먼저 도착하면 성공한 것이다. 되도록 성공하는 쪽이 좋겠죠?



▶여기가 도착지점인 월면도시



◀オッパイ미사일의 엽기적인 18금 연출 (オッパイ는 사전에서 찾아보세요)

월면기지를 점령한 주인공 일행. 조금 숨을 돌리고… 일단 주인공 일행은 트로와 없이는 힘들다고 판단하고 그의 도움을 받기로 한다. 크와트로는 애너하임사에서 새로운 로봇 3기를 가져온다. GP-03과 Z건담, 그리고 리·가즈이. 전력에 보충이 될 것이다. 크와트로와 같이 온 첸이라는 여성과 아무로, 벨도치카 사이의 삼각관계가 펼쳐지는데 정말 유치하다. 또한 월면기지에 있던 가토란 사내도 일행에 들어온다.

S女 27화 야망의 종착점

꿈을 꾸고 있는 타케루. 누군가가 자기를 마즈라고 부르는데… 과연 그는 누구란 말인가? 롬펠러 일당들은 요즘 잠잠한 모양이다. 이 틈을 타서 제국군의 아스테로이드 기지를 파괴하러 갈 계획을 세우고… 사라는 여자의 몸으로 싸움을 많이 한 나머지 병실에서 누워있다. 사라문제로 단쿠가팀을 빼놓고 작전을 하려하지만 그때 사라가 나타나서 자신은 괜찮으니 상관하지 말라고 한다. 자, 이제 월면기지는 트로와의 스페셜즈에게 맡기고 작전을 실행하러 가자. 항해도중 뭔가가 고속으로 접근해 오니, 그것은 다름아닌 게타! 게타로보는 게타로보G로 파워업해서 돌아왔다! 그들을 다시 동료로 맞이하고 아스테로이드로 향하는 주인공 일행.

MAP(S女27)

샤피로는 주인공 일행을 보고 당황한다. 이에 또다시 단쿠가팀이 앞으로 나서고. 이번의 적들은 전함 한 척에 여러 대가 붙어있는 상당히 지능적인 진형으로 다가온다. 전함은 HP가 많으니 주의하자. 진행하다 보면 샤피로가 제2차 원군을 보내려든데, 갑자기 길드롬과 루나는 샤피로를 배신하고 가버린다. 이에 열 받은 샤피로는 지구인들을 없앤 다음에 무게줄 바도스군을 반드시 없애 주겠다며 직접 전함을 타고 우리와 맞선다. 샤피로의 군대는 상당한 숫자. 주의해서 싸우도록 하자. 샤피로의 전함을 물리치는 순간 샤피로는 2단 변신(?)을 해서 온다.

모두 함께 외쳐 보는 대사 : 게타 로보G의 샤인 스파크

ゲッタアアアシャアイイイン!! シャイイイイインスパアアアアク!! (게타아아아 샤아이이인!! 샤이이이이인 스파아아아이크!!)



▲루나, 너도냐? (플루타크 영웅전을 읽어보시오)



◀드디어 사용할 수 있게 된 덴드로비움

겨우 샤피로를 물리친 일행. 허나 샤피로는 다시 도망가고… 그러나 일행은 시간이 없기에 그냥 내버려두고 귀환하려 한다. 그때 사라는 홀로 샤피로가 도망친 곳으로 쫓아간다. 다시 만나는 사라와 샤피로. 옛 애인에게 총을 겨누는 사라. 그렇지만 쏠 수 있을까… 그때 아스테로이드는 샤피로가 장치해 놓은 폭탄에 의해 폭발하기 시작한다. 결국 자신의 손으로 샤피로를 없애는 사라. 「샤피로… 바보야!」라는 사라의 절규가 우주에 울려퍼진다. 겨우 아스테로이드의 폭발에서 빠져나온 일행. 이제 다시 달로 귀환해서 롬펠러파의 움직임을 주시하기로 한다. 한편 우주로 도망친 젝스는 하워드란 노인에게 구출되는데… 월면기지로 돌아온 일행. 사라는 그때의 충격으로 정신을 잃어서 깨어나지 못하고, 타케루에겐 계속 꿈에서 누군가가 자신을 마즈라고 부른다. 부르는 사람은 다름 아닌 은하제국 황제 즐. 타케루가 자신의 아들 마즈라면서 지구를 파괴하라고 한다. 그것을 거절하자 즐 황제는 공격을 가하고, 타케루는 잠에서 깨어난다. 이런 악몽은 언제까지…?

S女 28화 다시 찾아온 악몽

지상에서 롬펠러 재단이 다시 모빌돌을 투입하기 시작했다. 그리고 쿠스코 성녀대가 다시 롬펠러 재단을 비난하고 나섰다고 한다. 타케루는 자신이 지구인이 아니라는 말에 자꾸 고뇌하고, 자미토프와 바스크는 바르지에서 얘기를 하고 있는데 갑자기 정체불명의 함선이 다가온다. 이에 바스크는 레디안을 보내서 정찰을 시키는데… 이번엔 주인공 일행이 있는 월면기지에도 정체불명의 함대가 다가온다. OZ도 아니고 제국군도 아니고, 도대체 이것들은 무엇이란 말인가? 혹시 이성인(異星人)?

MAP(S女28)

타케루에게 다시 들리는 소리. 그 소리에 이끌려 가보니 어떤 아가씨가 있었다. 바렌이라는 그 아가씨는 타케루를 마즈라 부르면서, 즐 황제가 타케루의 반역행위에 화나 있다고 한다. 공격하는 바렌. 타케루는 위기에 처하지만 그때 거대한 로봇이 나타나 타케루를 구해준다. 누군가가 그 가이어라는 로봇에 타라고 하고, 타케루는 로봇에 올라탄다. 그러나 적의 공격에 당하여 위기에 빠지는데, 갑자기 5개의 로봇이 더 나타나 합체한다! 이름하여 갓마즈!! 놀라운 위력으로 적을 한번에 보내버린다. 큰 소리에 놀라 달려나간 일행들에겐 갓마즈가 우뚝 서 있었다. 그때 갑자기 정체불명의 적들이 나타나고 이 상태에서 타케루는 바로

전투에 돌입하게 된다. 은하제국이라는 놈들은 그리 강하지 않으니 편한 마음으로 싸우자. 갓마즈가 매우 강하니 쓸만할 것이다. 물리치고 나면 하필 이런데 OZ군이 나타난다. 이번 말고 나중에 또다시 시로코가 증원군을 이끌고 나오니 이쪽에 너무 힘을 쓰지 말자.



▶육신합체! 갓마즈!!



▲파이널 갓마즈!

겨우 적들을 물리친 주인공 일행. 도대체 그 정체불명의 적들은 무엇이란 말인가? 숨돌릴 새도 없이 또다시 OZ군이 접근해 온다. 크와트로는 더 이상 월면기지에 있어봤자 손실만 늘 뿐이라며 기지를 포기하자고 한다. 브라이트도 그 건의를 받아들여 월면기지를 포기하고 떠난다. 레디안은 항해도중 콜로니를 파괴하는 건담 타입에 대해서 듣게 되고 바로 사이드7로 향한다. 거기서 트로와에게 그 건담의 파괴를 부탁하는데…

S女 29화
순수하기에

에이지와 안나, 미카는 타케루에게 잠깐 이야기좀 하자고 한다. 그것은 에이지 자신도 반쪽은 지구인이 아니기 때문에 너무 신경쓰지 말라는 것과 자신들이 길러진 이 지구를 위해 싸우자는 것. 사라는 정신을 차리고 단쿠가팀도 다시 부활한다. 잠시 후 레디안에 통신이 들어온다. 건담 타입의 모빌슈츠가 사이드5의 콜로니 수비대와 교전중이라는 것과, 그 건담 타입은 예전 오퍼레이션 메테오때의 형태와 동일하다는 것. 이것은 수비대를 쓰러뜨리고 콜로니 자체를 파괴하고 있다고 하는데 그렇다면 도대체? 이 건담 타입은 지금 사이드1로 향하고 있다고 한다. 그것을 막아달라고 부탁하는 레디 안. 이미 트로와와 히이로를 그쪽으로 보냈다고 하며, 토레즈가 감금된 곳은 유럽 쪽이라며 데이터를 전송해 준다. 그리고 레디 안은 감금되었던 우페이와 듀오를 탈출시켜 주는 대신 자신은 배반죄로 체포되어서 총에 맞게 되는데… 한편 아란은 타케루의 과거에 대해 얘기한다. 예전 타케루의 부모님은 해변에서 울던 아이를 주워왔는데 그 애가 타케루란 것. 역시 타케루는 외계인? 사이드1에 아가마가 들어오자 고물상 소년들이 모빌슈츠를 훔쳐서 돈을 벌 목적으로 아가마에 잠입한다. 안나를 인질로 잡고 소동을 일으키는 소년들. 소년들의 리더인 쥬드는 Z건담을 훔쳐 타고 도망간다. 이에 아므로와 카미유는 쥬드를 쫓아가는데…

겨우 제정신으로 돌아온 마그. 역시 이것은 적들의 세뇌에 의한 것이었다. 마그는 타케루에게 자신들의 진짜 부모님은 돌아 가셨다며 손을 내밀어 보라고 한다. 둘이 손을 잡자 타케루에게 과거가 보인다… 자신이 죽으면 가이어에 장착된 반양자 폭탄이 터지게 되고 그것은 지구를 날려 버릴 정도의 위력을 지녔기에 지구로 보내져 온 것과 자신의 아버지는 반양자 에너지를 연구하다가 즐 황제에게 살해당하였고 자신들의 어머니도 타케루를 되돌려 줄 것을 탄원하다가 그만… 이제 마그가 자신의 친형이란 것을 알아차린 타케루. 둘이서 함께 갓마즈로 우주의 평화(?)를 지키기로 약속한다. 마그는 은하제국이 생각보다 거대한 조직이라며 충고해 주고, 에레도 그것을 느낀다고 한다. 이제 다가오는 거대한 위협에 대해서 토레즈의 도움이 필요하다고 느끼고 다시 지구로 내려가서 토레즈를 구출할 계획을 세운다. 그리고 아므로의 추천으로 쥬드는 브라이트에게 같이 싸워달라는 부탁을 받는다. 처음엔 생각이 없었지만 엘의 말에 마음을 바꿔 고물상 친구들 모두 전쟁의 포화속으로 들어간다. 지구에선 하란반조가 일본에서 니시타니 박사를 만나고 컴배틀러V를 가동시켜 줄 것을 부탁한다. 그리고 주인공 일행은 ZZ건담을 입수한다.

MAP(S女29)

쥬드를 쫓는 아므로와 카미유. 아므로와 카미유는 쥬드에게서 뉴타입의 소질을 느낀다. 그때 정체불명의 건담이 등장한다! 그것이 바로 콜로니를 폭파시키던 건담인가? 이말을 들은 쥬드는 사이드1에 자신의 여동생과 친구들이 있다고 하자, 뉴타입의 소질을 발견한 아므로는 쥬드를 우리와 같이 싸우게 한다. 등장한 건담타입은 다름아닌… 윙제로! 거기엔 폭주한 카토르가 타고 있었다 (그 이유는 건담W 애니를 보시라). 엄청난 위력으로 콜로니 하나를 날려버리는 윙제로. 곧이어 등장하는 히이로와 트로와. 그들은 카토르를 설득하려 하지만 영 말을 듣지 않는다. 카토르가 콜로니를 향해 쏜 총에 트로와가 맞아버리고 이에 정신을 차리는 카토르. 히이로는 윙제로의 조종석으로 들어와서 카토르에게 네가 트로와를 죽인거라며 멱살을 잡고 바깥으로 내던져 버린 뒤 윙제로는 자기가 타고 가버린다. 이젠 우리가 카토르를 뒤쫓아온 OZ군의 뒤치닥거리를 할 차례이다. OZ군은 숫자는 많지 않지만 하나 하나가 약하진 않으므로 각개격파를 하도록 하자. OZ군을 물리치면 밑에서 은하제국군이 나타난다. 은하제국군의 마그란 자는 타케루를 텔레파시로 불러내고 이에 이끌린 타케루는 가이어를 불러내어 마그에게로 간다. 그러자 마그는 마즈, 즉 타케루가 자신의 쌍둥이 동생이라며 갑자기 공격을 해온다. 왜 그런 행동을? 타케루는 일행에게 빨리 적 대장기체를 없애달라고 부탁하고, 이번 전투는 목적은 마그를 제외한 적의 전멸이고, 마그가 격파당하면 게임오버가 되니 주의하자.



▲고물상 소년 쥬드 아시타 등장



◀부모를 눈앞에서 잃은 소년의 말로

S女 30화
그 권(拳)에 마음을 담아

흑해로 향하는 아가마. 강하도중 사고로 아가마가 비행불능 상태에 빠진다. 아스토나지는 부품 하나가 필요하다는데 이것을 조달하기 위해 아란이 카라바쪽으로 향하겠다고 한다. 이에 레인은 자신이 필요할 거라며 아란과 같이 가겠다고 하고 이것을 들은 도몬은 자신과 같이 수행하지 않는다며 삐진다. 아가마가 지상에 내려왔다는 것을 들은 BF단의 알베르토와 공명. 공명은 모든 것은 빅파이어의 의사라며 알베르토에게 싸움을 부추기고, 홍콩에서는 윙과 동방불패가 아가마의 소식을 듣고 아가마를 없앨 생각을 한다. 우리측에선 데빌건담과의 싸움에 대비해서 도몬의 친구들이 수련하고 있는데…

MAP(S女30)

혼자서 수련중인 도몬. 그때 슈발츠가 나타나 도몬을 마구 도발한다. 이에 열받은 도몬이 샤이닝 핑거를 쓰지만 듣지 않는다. 어떻게 된 것? 슈발츠는 그것이 분노의 마음이기 때문이라고 하고 계속 공격한다. 위기에

처한 도몬. 하지만 어디선가 물방울 떨어지는 소리를 듣고 명경지수를 깨닫는다! 슈발츠는 그 마음가짐으로 동방불패와 싸우라는 충고를 하고 사라진다. 그 뒤에 갑자기 이상한 담배를 물고 있는 중년이 등장하는데 그는 다름아닌 충격의 알베르토! 도몬과 한판 승부를 벌이지만 도몬 친구들의 등장으로 사라진다. 곧 로봇을 몰고 나타난 BF단의 이완과 서플동맹 건담과 한판 승부가 벌어진다. 적은 숫자가 적지만 우리도 적으므로 최대한 안전을 기하며 싸우자. BF단을 무찌르고 나면 데스아미들이 나타난다. 고로 지금까지 G건담들을 안 키워 놓았다면 상당히 힘든 싸움. (작전만 잘 짜면 큰 피해를 입지 않을 수도 있다) 전투 도중 도몬은 동방불패가 어딘가에 있다는 것을 알아차리고 나오라고 한다. 바로 옆에서 튀어나오는 동방불패. 그리고 저쪽에 나타난 것은 다름 아닌 데빌 건담이었다. 이에 흥분하는 도몬. 그때 슈발츠가 나타나 진정하라고 충고한다. 그리고 명경지수의 마음을 잊지 말라고 하며 다시 사라진다. 수퍼모드로 들어가는 도몬. 자신의 분노의 마음을 담은 샤이닝 핑거로는 동방불패를 쓰러뜨릴 수 없었다. 동방불패의 일격! 그때 도몬을 막아주는 이가 있었으니 다름아닌 슈발츠. 슈발츠는 다시 명경지수를 강조한다. 도몬은 마음을 진정시키자 물방울 떨어지는 소리를 듣는다. 드디어 눈을 뜬 도몬. 이제 예전의 도몬이 아니다! 이를 알아차린 동방불패는 후퇴를 하고 조무래기들을 내보낸다. 그러나 곧 주인공 일행의 증원이 온다. 9기만 출전할 수 있고, 도몬이 죽으면 게임오버가 되므로 주의하자. 하지만 데스아미들은 매우 약하므로 쉽게 진행할 수 있을 것이다. 데빌 건담과 동방불패도 착실히 모아두었던 기력으로 필살기를 써서 날려버리자. 데빌 건담을 물리치면 도몬은 모두에게 먼저 가라고 말한다. 곧 물리친 줄 알았던 동방불패가 나타나지만 샤이닝 건담이 움직이지 않는다. 그때 반죠와 레인이 나타나서 갓건담을 투하해 준다. 갓건담을 타고 1대1로 다시 싸우는 도몬과 동방불패. 상관없다! 폭렬 갓핑거 한방으로 날려버리자!

모두함께외쳐보는 대사: 갓건담의폭렬갓핑거

俺のこの手が真っ赤に燃える!! 勝利をつかめと轟き叫ぶ!! いくぞっ! はぁくねつ…!! ゴォォォッド!! フィンガァァァァッ!!! ヒィィィイト! エンドッ!! (나의 이 손이 시뻘겋게 불탄다!! 승리를 움켜쥐려고 울려 퍼지며 외친다!! 간닷! 폭렬…!! 가아아아앗!! 핑거어어어어!!! HIT!! END!!)



◀로…로보트킹! (애니에서도 나옴)

반죠와 다시 재회하는 도몬. 갓건담은 샤이닝 건담의 후계기종으로 카라바에서 만들어진 것. 레인도 자신의 전용 기체인 라이징 건담을 몰고 왔다. 드디어 아가마에 도착. 반죠는 에이지에게 새로운 레이즈너를 갖고 왔다고 한다. 긴레이는 BF단이 습격해 왔다는 것에 대해 놀란다. BF단은 비밀결사 조직으로 보스인 빅파이어의 정체도 알려지지 않은 단체라는데. 유럽에서는 쟈미토프와 델마이유가 만났다. 쟈미토프는 외계의 침략에 대비해 지구권을 하나로 통일해야 한다면서 반대하는 자는 모두 제거해 버리겠다고 한다. 과연?

S女 31화 토레즈 말살지령

히이로와 카토르는 총성을 듣고 그곳으로 달려가보니 블렉스 준장이 쓰러져 있었다. 블렉스는 롬펠러 재단의 짓이며, 지구권을 부탁한다며 눈을 감는다. 리리나가 생크킹덤쪽으로 롬펠러 재단의 병력이 다가와서 교전이 벌어진다. 롬펠러 재단은 토레즈파가 굴복하지 않자 토레즈를 처형함으로써 사기를 저하시키려고 한다. 바스크는 아이샤에게도 토레즈 말살명령 작전에 참가하라고 지시하지만, 아이샤는 그리 기분에 내키지 않는 모양. 아가마쪽으로 미확인 물체가 날아 온다. 거기서 나온 사람은 히카루란 여성과 다이스케란 남성. 마그는 다이스케를 보고 한눈에 지구인이 아닌 것을 알아본다. 다이스케의 본명은 듀크·프리드로서 멸망해버린 프리드성의 왕자였던 것이다. 그리고 그가 몰고 온 기체는 바로 그렌다이저였다. 아가마측도 토레즈 말살지령에 대한 정보를 입수한다. 바로 유럽으로 향하는 아가마.

그렌다이저의 국내 주제가는 당시 대부분의 주제가들이 원판을 그대로 베끼고 있을 무렵 몇 안되는 국산곡중의 하나이다. 원곡인 "날아라 그렌다이저" 보다 더 듣기 좋으니 예전의 기억을 살려 한번 불러 보자.

삐삐삐삐 삐삐삐삐

태양을 향해라 용기를 마셔라 빛나는 앞날을 위해서

마음껏 달려라 힘껏 날아라 생명에 찬 이 우주를

초록빛 자연과 푸른 하늘과 하나뿐인 인간의 별 지구를 위해서

그렌다이저는 생명을 건다 UFO군단을 무찌른다

그렌다이저 그렌다이저 그렌다이저

MAP(S女31)

이미 롬펠러 일당들이 먼저 와 있었다. 주인공 일행이 나타나자 기뻐하는 토레즈파 병사들. 또한 전쟁을 찾아다니는 고독한 늑대 히이로가 나타나서 우리를 도와준다. 이번 전투에서 적이 저택지역에 도착하면 게임오버가 되어 버리므로 재빨리 적을 제압하는 것이 중요하다. 도중에 전에 사망한 줄 알았던 검은 삼연성이 다시 나타난다. 그 다음엔 아이샤가 나타나고… 이번 전투에서 조무래기 처리용으로 가장 좋은 것은 다름 아닌 트리플 마징가 펀치. 마징가Z, 그레이트 마징가, 그렌다이저 셋이 함께 모여서 쓰는 것으로 위력도 좋고 EN소비도 없으므로 그야말로 최적이다. 일단 적들을 다 물리치면 토레즈와 이야기를 한다. 토레즈가 총사의 자리를 박탈당함으로서 얻은 피해는 이만저만이 아니라는 우리들의 말에 토레즈는 롬펠러 재단의 의견에 반대한 것이라고 하는데, 그 때문에 죽은 병사들이 한 두 명이 아니라고 말하는 히이로. 그래도 지구권의 통합에 토레즈가 필요한건 사실. 그때 적의 제 2진이 몰려온다는 급보가. 히이로는 토레즈가 준 건담 에피온으로 출격한다. 이번 적은 카탈이란 자로 아까 토레즈의 목숨을 노렸던 녀석이다. 그리 어렵진 않으니 간단히 해치우자.



◀날아라 그렌다이저!

토레즈는 자신의 의견을 피력한다. 인간들은 서로 싸움을 계속하여야만 살아 나갈 수 있다는 것이라는데… 그러나 여기에 반기를 드는 쿠사마 다이사쿠. 이에 토레즈는 쿠사마 박사가 해준 말이라며 한마디한다.「행복은 희생 없이는 얻을 수 없는 것인가, 시대는 불행 없이 넘어 갈 수 없는 것인가…」 이제 토레즈는 외계의 침략에 대비해서 OZ의 병력을 하나로 만들 필요가 있다며 OZ 최대의 기지인 킬리만자로를 공격해서 쟈미토프를 없애자고 한다. 정찰 중이던 코스모 프레셔가 중상을 입은 아이샤를 발견했다며 데려온다. 지금은 치료중이라는데, 대파된 엘부르스도 인양했으니 이제 주인공 기체의 합체도 얼마 남지 않았다. 한편 마리아라는 여성이 그렌다이저를 되찾겠다며 아가마로 잠입한다. 그러나 그녀는 듀크의 여동생 마리아 프리드였고, 펜던트 덕분에 오빠를 알아보게 되어서 우리의 동료로 들어온다. 그때 갑자기 폭발음이 나고 가이어가 발진한다. 미카가 초능력자에게 상처를 입은 것을 본 타케루가 가이어를 몰고 나간 것. 이에 브라이트는 게타팀과 시노부를 보내어 뒤쫓

아가게 한다. 그 초능력자는 다름아닌 즐 황제. 즐 황제는 다시 은하제국으로 돌아올 것을 권유하지만 타케루는 거절하며 계속 싸운다. 즐 황제는 이것이 자신의 그림자에 지나지 않는 것이라며, 타케루의 형 마그를 데리고 사라진다. 그리고 토레즈는 도대체 무슨 계획을 세우고 있는 것일까?

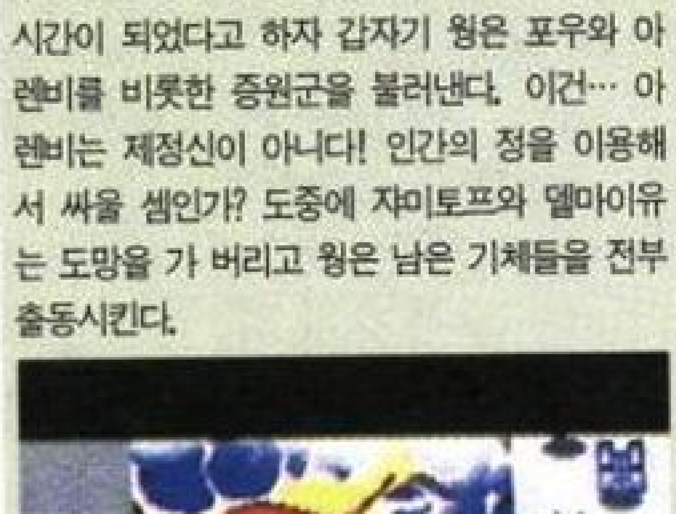
S女 32화
킬리만자로의 폭풍

킬리만자로를 위해 출발하는 아가마. 킬리만자로에 도착할 무렵 스임루그와 엘부르스가 합체되도록 설계되었다는 사실을 알고 놀라는 마나미. 그렇게 되면 비행도 가능하고 강력한 새무기도 얻을 수 있다지만, 그것은 아이샤 것이기에 맘대로 개조할 수 없다고 말한다. 이에 아이샤의 의견을 물으러 가는 마나미. 아이샤는 그것을 허락한다. 이제 킬리만자로에 1차 공격을 가하는 토레즈파. 아가마는 2차 공격을 위해 다음날 새벽까지 휴식에 들어간다. 하지만 킬리만자로에 있는 쟈미토프와 웡은 무슨 꿍꿍이를 꾸미고 있는 것 같은데… 토레즈파의 킬리만자로 공습을 안 노인과 카토르는 킬리만자로로 향하던 도중 웡제로를 타고 있던 젝스와 마주친다. 도대체 왜 젝스가 거기에?

킬리만자로 기지를 점령한 토레즈군. 기지 병사들은 항복을 해 오고 토레즈와 같이 외계인들과 싸우고 싶다고 한다. 젝스와 만난 히이로는 서로의 기체를 바꿔 타고 날아간다. 주인공 기체인 스임루그와 아이샤의 엘부르스가 하나가 되었다. 마나미는 아이샤가 같이 싸워주길 바라지만 아이샤는 듣질 않는데 그때 로렌스가 나서서 자신은 이제 더 이상 싸우기 힘들다며 뒤를 아이샤에게 부탁한다고 한다. 이를 승낙하는 아이샤.

MAP(S女32)

제 2차 공격 개시! 적들과 교전하려던 찰나 카토르가 노인과 젝스를 이끌고 나타난다. 그들은 토레즈를 도우러 온 것이었다. 그것뿐인가! 헨켄중령이 아우무드라를 몰고 나타난다. 그와 함께 온 것은 다름 아닌 컴배틀러V! 5단합체 초전자 로봇의 등장이다! 중간에 적의 증원이 나오는데 아군의 뒤쪽에서도 나오므로 주의하도록 하자. 교전중 쟈미토프가 웡에게 시간이 되었다고 하자 갑자기 웡은 포우와 아렌비를 비롯한 증원군을 불러낸다. 이건… 아렌비는 제정신이 아니다! 인간의 정을 이용해서 싸울 셈인가? 도중에 쟈미토프와 델마이유는 도망을 가 버리고 웡은 남은 기체들을 전부 출동시킨다.





▲컴배틀러V 합체!)

◀원작에선 이곳에서 포우가 비참하게…

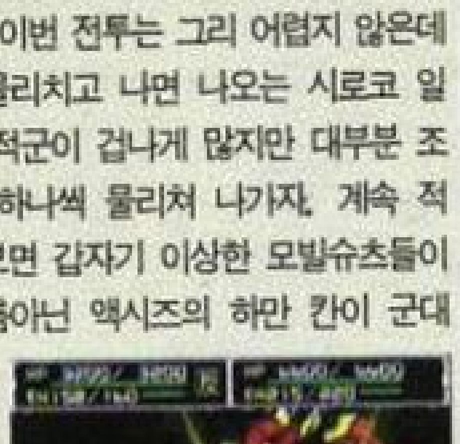
S女 33화
액시즈로부터의 사자(使者)

예상대로 쟈미토프와 델마이유는 OZ의 우주요새 바르지로 향했다고 한다. 또한 지금까지의 은하제국군은 마즈를 말살하러 온 것에 지나지 않았고, 그들의 목적은 지구의 파괴이므로 곧 지구를 향해 대함대를 보내 올 것이라 한다. 토레즈는 일단 쟈미토프를 쫓기 위해 아가마를 우주로 올려보낸다. 라비앙로즈로 향하는 아가마. 라비앙로즈에서 기다리고 있는 사람은 넬 아가마를 가지고 있던 에마리. 일행은 모두 넬 아가마로 바꿔 탄다. 첸은 아므로와 함께 애너하임사에 의뢰한 새로운 건담에 대해 얘기를 한다. 한편 액시즈가 움직이기 시작했다고 한다. 액시즈의 전함이 지금 지구로 향하고 있다는데 그 이유는 무엇일까? 납치된 타케루에게 은하제국은 다시 세뇌를 걸기 시작한다. 또다시 타케루 말살 명령을 받게 된 마그. 곧 라비앙로즈에게 은하제국의 군대가 다가온다. 그들이 노리는 것은 역시 타케루인가…

브라이트와 만난 하만 칸. 그녀는 자신들 액시즈가 은하제국군에 대해 OZ와 함께 싸울 용의가 있다고 한다. 하만의 목적은 지온의 재건이기에 자신들로서도 외계인의 침입은 용납할 수 없는 것. 이에 대한 대답은 지금 토레즈가 없으므로 바로 듣지 못하고 자신의 전함에서 기다리겠다고 말한다. 이 얘기를 들은 토레즈는 액시즈의 말을 받아들겠다고 하고 그 뒤의 교섭은 모두 브라이트에게 맡긴다. 듀오와 다시 만난 카토르. 듀오는 모두에게 자신의 애인(?) 힐데를 소개한다.

MAP(S女33)

이번 전투에서 라비앙로즈가 부서지면 게임오버가 되므로 조심하자. 2턴째가 지나면 듀오가 우리를 도와주기 위해 나타난다. (그런데 왜 힐데를 옆에 끼고?) 4턴째가 되면 마그가 군대를 이끌고 나타난다. 세뇌당한 마그에겐 보이는 것이 없다. 이번 전투는 그리 어렵지 않은데 적들을 모두 물리치고 나면 나오는 시로코 일당이 문제다. 적군이 겁나게 많지만 대부분 조무래기이므로 하나씩 물리쳐 나가자. 계속 적을 척살하다 보면 갑자기 이상한 모빌슈츠들이 나타난다. 다름아닌 액시즈의 하만 칸이 군대를 이끌고 온 것. 이를 본 시로코는 한발 후퇴한다.



▶이것이 합체형 스임루그S다!



▲다시 세뇌 당한 마그

S女 34화
시로코 일어서다

하만과 교섭을 하기 위해 떠나는 브라이트 일행. 하만과의 교섭은 성공적으로 이루어지지만 하만은 한가지 조건을 단다. 이 이후에 바로 롬펠러OZ와 교섭을 하러 갈 것인데 만일 무슨 일이 생기면 자신들을 지원해 달라는 것. 브라이트는 할 수 없이 승낙한다. 이에 대해 일행들의 의견이 분분하고… 카토는 뭔가 혼잣말을 중얼거린다. 무슨 생각을…? 바르지에서 쟈미토프는 제리드에게 소형 로켓탄을 주면서 만약 회담시 하만이 이상한 짓을 하면 가차없이 사용하라고 한다. 회담은 시작되고 서로의 의견차이가 말싸움으로 번지는 것은 우리 나라 여의도의 지붕 둥그런 집에서도 자주 볼 수 있는 것. 허나 그것이 회담 결렬로 번지고 마침내 총탄이 오간다. 바르지를 향해 공격하는 하만의 전함 그와단. 이에 브라이트는 약속대로 하만을 돕기 위해 출격한다. 시로코는 쟈미토프와 둘만 있게 된 상황에서 쟈미토프를 총으로 살해하고 델마이유에겐 쟈미토프가 하만에게 살해당했다고 말한다. 그리고선 함대 지휘권을 넘겨받고 모든 롬펠러OZ군에게 쟈미토프가 하만에게 살해당했다고 알리면서 싸움을 부추긴다.

MAP(S☆34)

하만을 잡으려고 혈안이 된 제리드. 하만은 주인공 일행에게 호위를 부탁한다. 이번 전투에서 전함 그와단이나 하만의 큐베레이가 파괴당하면 안되므로 주의하자. 그래도 큐베레이는 상당히 강하니 그와단을 중점적으로 지키자. 바스크가 증원군을 이끌고 나타나니 이것도 조심. 그와단이 콜로니에 다다르면 하만도 뒤를 맡기고 사라져 버린다. 바스크는 양산형 기체 비르고의 증원을 명령한다.



▲하만 · 칸의 큐베레이 (판넬!)

하만 · 칸으로부터 통신이 들어온다. 하만도 약속을 지키겠다며 토레즈파OZ에 적극적으로 협력하겠다고 한다. 근처의 제국군을 치러 갈 작전에 액시즈의 참가를 권하는 브라이트. 바르지에선 시로코가 비르고Ⅱ의 양산계획이 끝나면 모든 것이 순조로울 거라고 하는데 과연? 즐 황제는 마즈 말살계획이 계속 실패로 돌아가자 자기가 직접 지구로 갈 준비를 하며 먼저 와루란 자를 선견함대로 보낸다.

S☆ 35화 공동전선

이제 하만의 그와단과 합류하여 은하제국의 선견함대를 치러 가려는 브라이트. 그와단과 가까워짐에 따라 에레는 이상한 기운을 느끼는데 도대체 뭘까? 지상의 상황에 대해서 연락이 왔는데 토레즈가 벌써 롬펠러 재단의 간부들과 접촉했다고 한다. 역시 빠르군 토레즈. 자미토프가 죽은 틈을 타서 손을 쓴 것이다. 그리고 바르지로 향해 시로코가 움직이기 시작했다고 하고, 은하제국의 함대에선 와루가 도착했다. 선견함대의 사령관 간달은 와루가 전한 즐 황제의 말에 꼼짝 못한다. 그때 지구인의 함대가 접근중이란 보고를 받고 맞서 싸울 준비를 갖춘다. 전투 직전 하만은 자신의 전함은 측면을 공격하고 자신은 큐베레이로 우리와 같이 출전하겠다고 한다.

MAP(S☆35)

그들을 기다리고 있는 것은 다름아닌 마그와 나이다였다. 타케루는 마그가 세뇌되어 있다는 것을 알아차린다. 그리고 마리아는 듀크에게 적들 중에 자신의 모성 프리드성 사람이 있다고 하는데 그가 바로 나이다이다. 1턴이 지나면 적들도 양동 작전을 알아차리고 몇몇 병력이 그쪽을 막으로 간다. 허나 조금 있으면 적들의 증원이 나오니 방심하지 말자. 큐베레이의 패널 공격이 상당히 강하므로 그리 어렵진 않을 것이다. 3턴째에 들어서면 히이로가 윙제로를 몰고 나타난다. 나이다는 듀크로 설득해 보자. 그러면 사라질 것이다 (참고로 예전부터 계속 마그를 설득해 왔으면 여기서 설득할 수 있을 것이나 필자는 깜빡 잊고 못했기 때문에 마그를 없앨 수 밖에 없었다).



▲비운의 여인 나이다



◀70년대 만화의 악당답게 생겼다

선견함대를 쓰러뜨렸지만 곧 본대가 공격을 개시해 올 것이다. 델마이유는 토레즈에게 지구권 세력을 빼앗기려는 것을 참지 못해서 지구로 직접 내려가려고 하지만 시로코는 그것을 말린다. 이제부터 제국군의 침공이 시작된다는 것이 그 이유. 그러나 델마이유가 막무가내로 가려고 하자 시로코는 할 수 없이 셔틀을 준비시킨다. 그러나 그것은 시로코의 함정이었으니… 셔틀의 인식코드를 지정해 놓지 않은 것이다. 지구 강하도중 셔틀에서 자신의 호위대에게 공격을 받고 최후를 맞이하는 델마이유. 토레즈도 이 소식을 듣는다. 그리고 레디 안은 롬펠러 재단 간부들의 만장일치로 토레즈가 다시 OZ총사로의 복귀가 가결되었음을 알린다. 그것을 위하여 재단 본부까지 와달라는 전갈을 받고 그리고 향할 준비를 하는 토레즈. 아까의 전투에서 나이다를 설득했다면 동료로 쓸 수 있다. 달기지 공략을 전해들은 일행은 또다시 달로 향한다.

S☆ 36화 파멸로의 서곡

달에 들어온 주인공 일행. 아므로는 첸과 함께 애너하임사에서 자신의 모빌슈츠를 보고 있었다. 그것은 다름아닌 뉴건담. 이것은 아므로의 전용기체. 전력에 많은 도움이 될 것이다. 은하제국군의 즐 황제가 드디어 태양계에 도착했다. 선견부대 사령관 간달은 즐 황제에게 갈굼을 당하면서 와루의 지휘하에 들어가도록 명령받는다. 다시 아가마로 돌아온 아므로 일행. 여기서 첸과 벨도치카간에 아므로 쟁탈전이 벌어진다. 브리핑 도중 긴레이에게서 연락이 오는데 적의 대함대가 달 궤도 바깥쪽에 출현했다는 것! 이에 토레즈는 바르지, 액시즈 등 우주요새들의 병력이 적이 움직이면 동시에 움직여서 공격하는 작전을 세운다. 그리고 우리의 임무는 적들의 병력이 지구로 강하하는 것을 막는 것. 지구궤도로 이동 도중 듀크는 나이다가 그렌다이저를 폭파시키려는 것을 목격하는데… (이 부분은 그렌다이저 애니에서 너무 유명한 장면이므로 생략하겠다) 나이다가 정신을 차린 뒤 자신의 저지른 일을 한탄하며 나가버린다. 그때 적들이 나타나고, 여기서 분기! 위쪽은 放っておくわけにはいかない(내버려둘 순 없어)로서 나이다를 따라가서 설득시키는 것. 아래쪽은 いまは敵に對應する(지금은 적에게 대응한다)로 나이다를 놔두고 적과 먼저 싸우러 가는 것이다. 즉, 위쪽은 나이다가 동료가 되고 아래쪽은 자폭함으로써 조무래기들을 날려버리는 것. 필자는 원작대로 나이다를 자폭시키기로 한다.



▲여자들의 사랑싸움은 동서고금을 막론하고 무섭다

MAP(S☆36)

나이다는 결국 자신의 우주선을 적진 가운데서 자폭시킨다. 이번 전투는 아까의 일로 듀크가 쇼크를 먹었기 때문에 그렌다이저를 쓸 수 없다. 도중 간달이 자신의 오명을 만회하기 위해 군대를 이끌고 나타나므로 거기에 대비하자. 위아래에서 적들이 압박해 오지만 이제부터 슬슬 2회 이동하는 캐릭터가 생기므로 그리 어렵지 않을 것이다.



▲남자 가는 길에 여자는 불필요! 넌 자폭이나 해라



◀이것이 바로 뉴건담이다 (가라, 핀판넬!)

강하부대 저지에 일단 성공한 일행. 그러나 다른 지역에선 그대로 지상으로 강하한 모양이다. 역시 숫자가 안되는가… 덕분에 지구는 전란에 휩싸인다. 이에 토레즈는 마치윈드를 지상에서 싸우도록 부탁한다. 지구로 강하를 시작하는 넬 아가마.

S女 37화 보이지 않는 내일

예전 싸움을 걸어왔던 정체불명의 외계인 아비 루가 누군가들과 얘기하고 있다. 그들은 도대체…? 지상에 내려온 넬 아가마. 파괴된 지구의 모습에 일행은 치를 떤다. 현재 각지에선 은하제국군에 대하여 OZ 잔존세력과 주민들이 싸움을 계속하고 있는 상태. 넬 아가마는 OZ의 잔존세력과 합류한다. 그들의 사기저하는 장난이 아니었다. 과연 우리가 이길 수 있을까…? 킬리만자로 기지도 제압 당하고, 유럽지역도 공격을 당했지만 다행히 토레즈와 연락이 되었다. 그는 잔존부대를 이끌고 남미로 향하는 중이라며 쥬리아와 리리나, 유미 교수와 사오토메 박사는 자신이 보호하고 있다고 한다. 하지만 이골 장군과 하즈키 박사는 구 수전기기지에서 있던 것을 확인한 뒤로 보지 못했다고 하자, 시노부는 단쿠가를 이끌고 수전기기지로 가버린다. 그를 따라간 것은 이골 장군의 아들임이 밝혀진 아란. 그리고 토레즈는 북미에서 적과 맞서 싸워주길 부탁한다.

MAP(S女37)

접근해 오는 은하제국군을 상대하는 전투. 적은 두 번에 걸쳐 증원에 나오는데 그 숫자가 상당하다. 그러나 우리도 증원이 나오니 바로 단쿠가가 하즈키 박사를 데리고 온 것이었다. 하즈키 박사는 새로 개발한 전함 간돌을 몰고 왔다. 그뿐만 아니라 슈발츠도 다시 나타난다. 적의 증원군은 단쿠가의 단공검으로 날려 버리자. 적들 중에 키리카란 여자가 듀크를 노리는데 듀크가 가서 설득을 하고 다음에 마리아가 설득하면 동료가 될 것이다



▶솔로몬이여! 내가 돌아왔다!!



◀이 여성이 키리카. 진작 싸우지나 말 것이지…

이제 브라이트는 남미로 가서 토레즈의 부대와 합류하기로 한다. 항해 도중 하즈키 박사는 간돌의 에너지를 이용하여 단공검을 파워업하겠다고 하는데 과연? 토레즈와 합류한 일행. 토레즈는 지금 여기에 남아있는 전력이 지상 최후의 전력이라고 한다. 여기서 히이로와 리리나는 만나고 게타팀도 사오토메 박사를 만난다. 사오토메 박사는 진게타를 개발중이라는데. 한편 BF단의 알베르토는 유적에 대하여 듣는데 도대체 무엇을 생각하는 것인가? 즉 황제도 그 몇 만년전의 유적에 대해서 이야기한다.

S女 38화 스코 절대 방위선 (전편)

모두들 모여서 이야기를 나눈다. 앞으로의 미래에 대해 걱정하는 일행들. 히이로는 우리가 이길 가망이 없다고 하지만 죽을 각오가 아닌 싸울 각오로 맞붙겠다고 말한다. 전쟁을 앞두고 최후의 만찬을 벌여주는 토레즈 (벤케이는 먹기에 바쁘다). 쥬리아는 브라이트에게 자신을 쿠스코로 데려가 달라고 말한다. 거기엔 「그라도스의 각인」이라 불리는 것이 있다는데… 여기서 지구인과 그라도스인이 같은 뿌리에서 나왔다는 것이 밝혀지고 에이지의 비밀에 대해 일행들은 알게 된다. 그라도스의 각인을 이용하여 지구권에 다가오는 적들을 막아내는 방법밖에 없다고 판단하여 쿠스코로 향하는 일행. 공명은 이것이 모든 것은 빅파이어의 의지라고만 떠든다. 주인공 일행이 쿠스코로 향하는 것을 안 즉 황제는 유적의 파괴를 명령하는데… 역시 쿠스코로 접근해 오는 은하제국군.

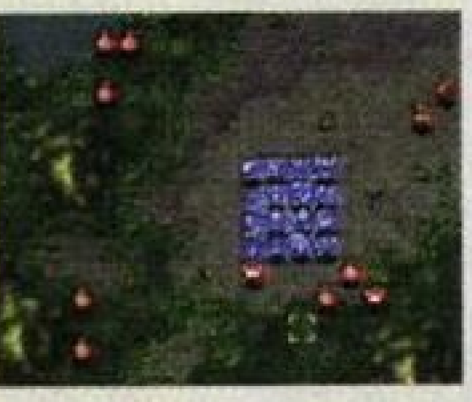
내부로 침입한 적과 맞서 싸우기 위해 유적내로 들어가는 주인공 일행.

MAP(S女38)

이번 전투에서 유적에 적이 한 발짝이라도 들여놓으면 작전은 실패하므로 주의하자. 적의 증원은 두 번에 걸쳐서 나오는데 그리 강하진 않다. 두 번째 증원이 나올 때 유적 내에 은하제국군이 침입했다는 소식이 들려오고 브라이트는 5분 이내에 적을 물리치고 유적 내로 진입할 것을 명령한다. 이제 5턴 내에 적을 물리치지 못하면 안된다. 되도록 빨리 없애자.

모두 함께 외쳐보는 대사 : 단쿠가의 단공광아검

愛の心にて悪しき空間を斷つ, 名付けて, 斷空光牙劍! (사랑의 마음으로 악한 공간을 잘라낸다. 이름하여 단공광아검!)



▶이런 식으로 하면 유적에 들어 올 수 있으려나?



▲어떠냐? 단공광아검!!

S女 39화 쿠스코 절대 방위선 (후편)

토레즈도 직접 에이지와 같이 유적내로 들어간다. 유적의 침입자는 BF단이었다.

MAP(S女39)

이번 전투의 승리조건은 적의 전멸과 10턴을 경과하는 것이고 패배조건은 아군의 전멸과 적의 각인지역으로의 침입이다. 즉, 적을 각인지역에 들여보내서는 안된다. 캐롭이라는 적의 로봇이 먼저 각인지역으로 접근해 오면 토레즈와 에이지로 재빨리 없애자. 만약 어려울 경우엔 최후의 수단인 「몸으로 진로 막기」를 사용하도록. 맵의 양쪽에서 적들의 증원군이 나타나므로 특별히 신경을 쓰자. 각인을 무사히 지켜내면 발동하기 시작한다.

적들은 작전이 실패하자 갈팡질팡한다. 각인이 발동하면서 기둥이 하늘로 솟아 올라가 공간을 일그러뜨린다. 이제 은하제국도 자신의 별로 돌아갈 수 없게 된 것. 이에 듀크와 마리아가 나서서 어차피 싸울 수 없으니 은하제국에게 항복하고 같이 살 것을 권유하는 발신문을 보낸다. 작전 실패에 화난 즉 황제는 어차피 돌아갈 수 없는 것, 지구를 제2의 모성으로 삼겠다며 탈영병은 모두 처단하라고 명령한다. 이제 지구에 있던 은하제국군은 퇴각을 시작하고 우리들의 사기도 올라간다. 일행들이 이야기를 나누던 중 도몬이 끼어드는데, 그 이야기는 네오 홍콩 부근에서 거대한 그림자가 목격되었다는 것. 그것은 데빌건담과 비슷하다는 말을 듣고 도몬은 당장 홍콩으로 달려가려고 한다. 이에 G건담 패밀리와 건담W 꽃돌이들, 코지가 나서지만 히이로의 말에 따라 코지는 남게된다. 사오토메 박사는 게타선 연구도중 원인도 모르게 게타선 증폭로가 폭발해 버린다. 그라도스의 각인과 무슨 연관이 있는 것인가? 토레즈는 홍콩에서 데빌건담이 확인되었다며 그것의 처리를 위해 브라이트에게 부탁한다. 도몬들을 쫓아 홍콩으로 향하는 주인공 일행.

S女 40화
절망과 슬픔의 권(拳) (전편)

홍콩에서 웡과 동방불패는 데빌건담만 있으면 무서울 것이 없다고 한다. 홍콩으로 향하던 도중 사오토메 박사는 게타G와 진게타를 시험하는 도중 사고를 일으킨다. 이로써 게타G는 대파되었지만 대신 진게타가 기동하게 된다. 이제부터 게타팀은 진게타로 움직인다! 홍콩에 먼저 도착한 도몬 일행. 이미 네오홍콩은 폐허가 되어 있었다. 슈발츠는 레인에게 잠시 이야기를 하자고 데려가는데 거기서 레인은 슈발츠가 기계몸체와 DC세포의 힘만으로 버티고 있던 쿄우지의 복제였다는 것을 안다.

MAP(S女40)

데빌건담을 찾고 있던 도몬. 그때 도몬의 앞에 동방불패가 나타난다. 열받은 도몬은 동방불패에게 덤비지만 밀리기 시작한다. 그때 웡이 보낸 로봇들이 나타나 도몬을 공격하려 하지만 갑자기 동방불패가 로봇을 부숴버린다. 동방불패도 비겁한 방법은 원하지 않았던 것이다. 일단 시작하면 도몬은 맨몸으로 싸우게 된다. 허나 적은 매우 약하므로 맨손으로도 쉽게 이길 수 있다. 적들을 다 물리치고 나면 동방불패와 함께 지하로 빠지게 된다. 거기서 동방불패는 밖으로 빠져나가기 위해 석파천경권을 사용하는데 이것을 본 도몬은 예전의 기억을 떠올리고… 다시 밖으로 나온 도몬과 동방불패를 기다리고 있는 것은 데스아미군이었다. 여기서 마스터 건담을 사용할 수 있다. 적들을 모두 물리치자 동방불패는 아직 적이 하나 남았다며 도몬에게 석파천경권을 사용하도록 한다. 이로서 석파천경권을 익히는 도몬. 동방불패는 란타오섬에서 기다리고 있겠다며 사라진다…





▲으라차~ 나의 펜주먹을 받아라!

◀유파 동방불패 최종 오의 석파천경권!

란타오섬에 데빌건담이 있다는 것을 친구들에게 알리는 도몬. 레인은 모두를 불러서 란타오섬으로 향하자고 한다.

S女 41화
절망과 슬픔의 권(拳) (후편)

홍콩에 도착한 넬 아가마. 바로 데빌 건담이 란타오섬에 있다는 연락이 들어오고 모두들 그쪽으로 향한다.

MAP(S女41)

란타오 섬에는 도몬 일행이 먼저 도착해 있었다. 그들의 앞을 가로막는 것은 다름아닌 시지마와 마키로트였으니. 먼저 G건담 패밀리가 나가 있기 때문에 출전 로봇 선택의 여지가 적어졌다. 신중히 생각해서 출전시키도록 하자. 만약 도몬이 파괴되면 게임오버이므로 주의하자. 도중 폭주 아렌비가 웡의 지시에 의해 나타난다. 증원은 3번에 걸쳐서 나오는데 두 번째는 데빌 건담, 마지막엔 마스터 건담이 나온다. 데빌 건담을 물리치면 슈발츠는 모든 것을 도몬에게 얘기해주고 사라진다. 마스터 건담까지 물리치면 웡은 쿄우지의 육체가 없어도 대신할 코어가 있다는데, 그것은 다름아닌 아렌비였다!





▲진게타의 게타 토마호크

◀이것이 진게타의 게타 토마호크의 원판

웡의 계획은 폭력 갓핑거 석파천경권에 날라가 버린다. 토레즈는 수고했다면서 자신이 있는 유럽으로 와 달라고 한다. 지상에선 적이 거의 소멸되었으니 이제 우주로 가야한다는 것. 도중에 슈발츠는 게타선의 도움으로 다시 살아나고, 형을 다시 찾게된 것을 기뻐하는 도몬. 유럽에 도착한 주인공 일행. 로안은 여기서 예전 안녹산의 난때 두보가 읊었던 시를 읊는다. (이것은 〈춘망(春望)〉이라는 두보의 시로 國破山河在하고 시작하는데, 고등학교 문학 교과서에도 나온다) 토레즈는 반격의 기회가 지금 뿐이라며 자신도 지구는 레디 안에게 맡기고 우주로 가겠다고 한다. 바르지에서도 시로코는 재정비가 우선이라고 하고, 그와단에선 하만은 미슈마를 맞이한다. 우주로 나간 넬 아가마는 달의 방위전에 투입되었다는 양산형 뉴건담을 보충받는다. 여기서 뉴건담을 패널 장비형으로 할 것인가 인컴 장비형으로 할 것인가를 결정하게 되는데 개인적으론 패널 장비형을 추천하고 싶다. 참고로 패널 장비형에는 뉴타입만 탑승할 수 있다.

S女 42화
결전! 황제 즐과의 대결 (전편)

지구인이 접근해 온다는 사실에 즐 황제는 맞서 싸울 준비를 한다. 은하제국의 병사들이 패닉상태에 빠져있다고 하자 자신을 거역하면 모두 숙청하라고 지시하여, 일대 숙청작업이 벌어지는데… 이는 하만을 통해 주인공 일행의 귀에도 들어온다. 결국 즐 황제를 먼저 없애는 것이 전쟁을 빨리 끝낼 지름길이 아니겠는가? 드디어 시작되는 결전. 브라이트는 조무래기들은 신경쓰지 말고 심장부의 전함을 노리도록 지시한다.

MAP(S女42)

시작하자마자 타케루는 흥분해서 먼저 나가버린다. 이번에도 증원군은 두 번에 걸쳐 나오는데 상당한 전력을 가지고 있으므로 조심하자. 대부분의 적 기체가 HP 1만을 넘는다. 그러나 지금까지 열심히 개조를 시켰다면 그리 문제될 것은 없다. 즐 황제는 자신의 기함이 폭발하면 2단 변신을 하는데 그 위력은 상당하다.

▶필자는 양산형 뉴건담에 쥬드를 태웠다



▼이것이 즐 황제의 2단 변신 모습



모든 것이 끝나버리고, 일행은 즐 황제를 쓰러뜨렸다며 기뻐한다. 그때 갑자기 에너지 반응이 나타나며 즐 황제가 나타난다! 이럴 수가!! 우리들이 쓰러뜨린 것은 그림자에 지나지 않았다고 하는데… 넬 아가마는 급속도로 지역을 이탈한다.

S女 43화
결전! 황제 즐과의 대결 (후편)

하만에게서 연락이 온다. 자신들은 이미 진짜 즐 황제가 있는 곳을 알아내었다며, 우리와 협력하지 않겠느냐고 제의해 온다. 그러나 그 거만한 태도에 일행의 원성을 사는

데. 여기서 선택지가 발생한다. 위쪽은 하만과 협력하는 것이고 아래쪽은 협력하지 않는 것. 스토리에 큰 영향은 주지 않으니 아무거나 택하자. 필자는 위쪽을 택했다.

MAP(S女43)

하만보다 우리가 먼저 도착한 모양이다. 타케루는 아까와 같이 즐 황제를 보고 먼저 나가버린다. 1턴이 지나면 하만도 함대를 이끌고 출현. 우리를 도와준다. 만약 아까의 선택지에서 밑 쪽을 택했다면 적의 증원이 두 번, 아래쪽이라면 한 번 나올 것이다. 맨 위에 있는 즐 황제의 전함을 물리치면 아까와 같이 즐 황제가 다시 나온다. 이 녀석은 한번 도근성, 또 한번은 근성을 이용하여 HP를 회복한다. 그러나 그리 어렵진 않을 것이다. 즐 황제를 없애면 하만은 이제 자신이 지구권을 제압하겠다고 나선다. 그녀의 목적은 은하제국과 싸우는 것이 아니고 지구권을 제압하는 것이라 하며, 같이 싸운 것은 그것을 실현하기 위한 한 방편에 불과했다는 것. 그리고 지금까지 같이 싸운 것에 예를 표해서 이 자리에선 물러난다고 한다. 하만도 가버리고 한숨 돌리려는 순간 갑자기 데이터에도 없는 이상한 생명체가 나타난다. 그 생명체는 전에 보았던 아비 루와 같은 류의 생명체같은데 도대체 무엇? 이 녀석도 도근성을 사용하니 빨리 없애도록 하자.



▶그의 야망도 한순간의 재로 날아가 버리고…



▲이 녀석은 도대체 누구지?

겨우 적들을 물리친 주인공 일행. 에레 여왕도 이제 악의 기운이 느껴지지 않는다고 한다. 드디어 은하제국을 완전히 물리친 것이다! 그러나 아직 시로코와 하만이 남아있다. 그들이 있는한 전쟁은 끝나지 않는다. 일행들은 아까 나왔던 알 이 쿠이스란 존재에 대해서 궁금해 할 때 듀크는 자신의 모성인 프리드성의 전설속에서 들어본 적이 있다고 한다. 전설속에선 은하를 통솔하여 지키는 자들이라는데 도대체 무엇이란 말인가? 이제 토레즈의 말에 따라 라비앙로즈로 향하는 넬 아가마. 라비앙로즈에 들어서자 마자 에마리는 브라이트에게 무사해서 기쁘다며 안긴다. 오랜만에 찾아온 잠시동안의 평화를 즐기는 일행. 그때 가토는 뭔가 속으로 생각을 하는데…

S女 44화
생과 사의 미래

은하제국이 사라짐으로써 바르지를 토대로 한 시로코, 액시즈의 하만, 그리고 우리 OZ의 토레즈로 파가 나눠지게 되었다. 토레즈는 하만보다 시로코를 먼저 치기로 결심한다. 한편 피스밀리온이라는 함정과 만나는데 거기엔 젝스를 구해준 하워드 박사가 있었다. 그리고 피그밀리온 안에는 트로와가 있었다. 그를 발견한 카토르는 트로와를 부르지만 기억상실증에 걸려서 알아보지 못한다. 이제 전투준비가 끝나고 넬 아가마는 바르지의 공격에 들어간다. 바르지에서는 시로코가 카미유에 대한 증오심에 불타는 제리드를 이용해서 작전을 세운다.

MAP(S女44)

일단 적과의 거리가 멀다고 마구 뛰어 나가지 말자. 2턴째가 끝나면 갑자기 제리드와 마우아가 나타나서 기습을 해 온다. 그러니 진형을 갖추고 조금씩 움직이며 나가야 할 것이다. 적들의 기습이 시작되자 저쪽에서 한 대의 건담타입이 나타난다. 다름아닌 우페이. 그는 토레즈와 왜 같은 편에 서있냐며 자신은 그것을 용납할 수 없다고 하면서 싸움을 걸어 온다. 이번 전투는 조무래기들도 매우 강하므로 주의하자. 도중 시로코는 직접 지오를 이끌고 나온다. 그때 토레즈는 톨기스Ⅱ를 몰고 나오면서 뒤는 부탁한다며 바르지로 들어가 버린다. 무슨 일인가? 곧 이어 바르지는 대파되어 버린다. 역시 그것은 토레즈 때문인가… 이에 놀란 시로코는 퇴각하고 만다.



▲폭발하는 바르지

토레즈가 죽을 것을 미리 알고 있었다는 젝스. 사람들은 왜 말리지 않았느냐고 하지만 그것은 그의 의지였고, 새로운 OZ를 만들기 위해서라는 것이다. 우페이는 넬 아가마에 구조되고, 트로와도 정신을 차려서 모두 동료로 들어온다. 액시즈의 하만과 지구의 레디 안도 토레즈가 전사했다는 소식을 듣는다. 시로코의 전함 리브라를 쫓아 항해하던 넬 아가마에서 GP02가 갑자기 움직이기 시작한다. 안엔 가토가 타고 있었고, 자신은 지온의 재건을 위해서라며 GP02를 타고 탈주한다. 이를 본 코우도 GP03를 타고 쫓아가지만 실력부족으로 놓쳐버린다.

S女 45화
우주의 소용돌이

지상에서 올라온 부대와 합류하는 넬 아가마. 크와트로는 브라이트에게 메일슈트롬 작전을 권유한다. 브라이트는 이를 받아들여 거대전함 리브라를 목표로 메일슈트롬 작전을 전대원에게 지시한다. 메일슈트롬이란 소용돌이를 의미한다고 가르쳐주는 긴레이. 곧 적을 둥그렇게 포위하여 주변을 회전하면서 공격하는 작전인 것이다. 액시즈에선 가토가 도착하여 하만과 재회한다. 그는 지온을 재건하기 위해서 돌아왔다고 하는데… 드디어 넬 아가마는 메일슈트롬 작전을 실시한다.

MAP(S女45)

시작하자마자 액시즈와 시로코 부대가 대치하고 있는 것이 보인다. 턴이 지날 때마다 리브라 안의 이야기가 나온다 리브라 안에서는 크와트로는 리브라의 주포를 못쓰게 만들려고 하지만, 그때 하만이 가로막는다. 그리고 나타나는 시로코. 액시즈나 시로코군이나 다 적이니 모두 때려부수자. 도중 하만을 도우러 액시즈의 그레미가 나타난다. 그와 같이 온 여자아이가 있었으니 바로 엘피 플. 플은 쥬드를 보고 가슴이 쿵쾅거린다고 하는데 이것이 뉴타입끼리의 신호인가? 플은 쥬드로 설득이 가능하다. 설득에 성공하면 큐베레이MkⅡ와 플이 동료가 된다. 또한 제리드도 카미유를 쫓아 증원군을 이끌고 나타난다. 완전한 혼전 상태. 하만의 큐베레이와 시로코의 The · O는 5번의 더미를 사용하니 상당히 짜증날 것이다. 번뜩임을 잘 이용하도록 하자. 하만은 HP가 30% 남으면 사라지므로 주의. 리브라를 제외한 모든 기체들을 처치하면 리브라의 대원들은 투항해 온다.



▲귀염둥이 플



◀시로코의 기체 The · O

여기에 액시즈군도 끼여들면서 혼전 상태에 들어간다. 방위선을 돌파하여 다가오는 적은 큐베레이와 지오였다. 그 사이에 크와트로가 끼여들면서 3파전으로 번진다. 리브라의 주포가 가동하기 시작하여 브라이트는 회피명령을 내리지만, 아군의 약 3할이 날아가 버린다. 이에 놀란 브라이트. 다시 주포를 쏘기 전에 그것을 막아야 한다. 다른 파일럿들은 대부분 귀환했지만 크와트로와 카미유가 보이지 않는다. 리브라쪽으로 향한 것을 보았다고 하는데 어떻게 된 것인가? 샤아는 리브라를 부술 셈인가? 이때 액시즈측에서도 다시 MS부대가 나오기 시작하고, 브라이트는 샤아를 믿고 다시 부대를 내보낸다.

필자는 샤아를 하만에게 잃었다. 백식은 회수되었지만 그 안에 파일럿은 보이지 않는다니 행방불명. 일행들은 인재를 잃었다며 슬퍼한다. 이제 달로 향하는 넬 아가마.

S女 46화
하만의 그림자

오랜만에 땅에 발을 닫은 것을 기뻐하는 일행. 쥬드는 역시 하만이 걱정되는 모양이다. 달에서 간만에 휴식을 취하는 넬 아가마의 승무원들. 허나 액시즈가 사이드3 주역에 들어왔다는 소식을 듣는다. 역시 하만은 지온을 재건하려는 것인가? 하만은 가토에게 달에 있는 마치윈드를 치러 보내면서 노이에 질을 준다. 그것을 보고 기뻐하는 가토. 그레미는 플투를 깨워서 달로 향하게 한다. 액시즈의 군단이 서서히 달에 접근해 오는데.

MAP(S女46)

시작하자마자 액시즈의 가토와 마슈마는 우리에게 항복을 권고한다. 그냥 씹어버리고 싸우자. 적의 증원은 2회에 걸쳐 나오는데 2번째는 그레미가 사이코 사이코건담MkⅡ를 탄 플투를 데리고 등장한다. 플투는 플이 있다면 설득 가능하다. 이번의 적들은 많지도 않고 어렵지도 않으니 쉽게 풀어갈 수 있을 것이다. 참고로 그레미는 더미를 3번까지 사용한다.



▲사이코 건담MkⅡ에 탑승한 플투

적들을 물리치고 한숨 돌리는 일행. 이렇게 되면 액시즈가 콜로니 떨어뜨리기를 할지도 모른다는 불안감에 휩싸이고, 한편 하만은 콜로니 떨어뜨리기를 가토에게서 제의 받지만 아직은 안된다고 한다. 일단 마치윈드를 달에 묶어 놓고 그 사이 지구를 제압한다는 것이 하만의 목적. 액시즈의 달에 대한 공격이 없자 한가해하는 주인공 일행. 먼저 콜로니를 치자는 말도 나오지만 아직은 전력을 보충하는 일이 급하다. 하워드는 젝스에게 토레즈가 죽기전에 남겨두었던 톨기스Ⅲ가 완성되었다며 에피온과 톨기스Ⅲ중 하나를 선택하라고 한다. 맘에 드는 기체를 고르자. 사이드3를 점령한 하만은 그곳을 네오지온이라고 명명하고 그레미에게 지상의 제압을 맡긴다. 예전부터 하만의 자리를 노리고 있던 그레미는 이때야 말로 하만을 쓰러뜨릴 수 있는 기회라고 생각한다.

S女 47화
몰아치는 야심

서로 싸우기 시작하는 코지와 테츠야. 코지는 왜 이런 좋은 때에 하만을 치지 않느냐며 소동을 일으킨다. 허나 아직은 기다릴 수밖에 없다는 브라이트의 대답. 사이드3의 하만은 갑자기 액시즈가 공격받고 있다는 전갈을 듣는다. 마치윈드는 달에 정박해 있을 텐데 도대체 어떤 부대란 말인가? 그건 다름아닌 그레미의 부대였다. 지구 제압을 위해 보낸 군대가 마치 고려 말기 요동반도를 치러가던 이성계인 마냥 다시 자기들을 공격하는 것이다. 하만은 자신이 직접 액시즈로 가겠다고 한다. 이런 액시즈의 움직임은 곧 달에 있던 주인공 일행들에게 포착된다. 아므로는 사이드3에서 뭔가가 일어났을지도 모른다고 하고, 이때를 기회로 삼아 사이드3로의 진격에 합의를 보는 일행.

MAP(S女47)

플투는 큐베레이Mk Ⅱ를 타고 사이드3로 접근중이었다. 하만을 죽이기 위해 왔지만 카라와 마슈마의 저항으로 다시 도망가버리는 플투. 넬 아가마에서도 적의 통신을 도청해서 그레미의 반란과 그에 의해 액시즈가 점령되었다는 사실을 듣는다. 이에 대해 일행들은 하만은 틀림없이 도움을 요청해 올 여자라며 나오는 태도를 보자고 하는 쪽과 그냥 다 때려부수자는 쪽으로 갈라진다. 위쪽인 ハマーンの出方を見る(하만의 나오는 태도를 본다)를 선택하면 하만의 군대는 아군중립으로, 아래쪽인 両方を相手にする(양쪽을 상대한다)를 선택하면 적중립이 되니 좋을대로 선택하시길. 필자는 시간 관계상 위쪽을 선택했다. 곧 하만이 나와서 그레미를 치는 것이 먼저기 때문에 마치윈드는 건드리지 않겠다고 하자 우리는 하만을 도와주겠다고 한다. 의외의 말이었지만 승낙하는 하만. 이제 그레미군과 전투다! 그레미군은 그리 강하지 않으나 문제는 플투의 증원이다. 증원오면서 플 클론들을 데려오는데 얘들이 장난이 아니니 조심하도록. 2회 이동까지 한다. 하만의 큐베레이와 그레미의 퀸 만사 모두 HP가 30%이하 남으면 퇴각한다. 그리고 둘 다 더미를 가지고 있는데 퀸만사는 3회, 큐베레이는 5회이다.



▶플 클론. 퍼넬까지 쓴다!



▲퀸 만사를 타고 나온 그레미

퇴각을 시작하는 그레미군. 그레미는 다시 액시즈로 돌아간다. 하만은 남은 병력들로 액시즈를 공격하려 하고, 이런 사태를 이용하려고 하는 주인공 일행. 일단 하만과 같이 싸우기로 했으니 브라이트도 액시즈로 향하기로 한다.

S女 48화
생명, 흩어져

액시즈에선 그레미가, 사이드3에선 가토가 병사들에게 사기를 높이는 연설을 한다. 과연 어느 쪽이 옳은 것인가? 하만군은 그레미와의 마지막 결판을 위해 출격하고 넬 아가마도 액시즈로 향한다. 액시즈 근처의 전투주역에 들어서자 마자 전투의 시작을 알리는 사이렌이 함내에 울려 퍼진다.

MAP(S女48)

적들은 액시즈에 쫙 깔려있다. 수가 많다고 쫄지 말고 하나씩 처리하자. 중간에 플투가 플 클론을 이끌고 증원을 나온다. 플투는 퀸 만사를 타고 나오는데 상당히 강하므로 주의하자. 이번에 그레미는 5번의 더미를 사용한다. 그레미까지 다 물리쳤다고 생각했는데 갑자기 위에서 하만이 나타나더니 자신이 지구를 통합하겠다는 헛소리를 해댄다. 이에 열 받은 주인공 일행은 다시 하만과 싸우게 된다. 몰고 나오는 숫자가 상당하므로 아까의 전투에서

너무 힘을 쓰지 않도록 하자. 하만의 큐베레이는 한술 더 떠서 더미를 7번 사용한다.



▲철저한 선민사상에서 나오는 헛소리



▲증오가 있기에, 사람은 강해질 수 있다!

그레미도 하만도 모두 물리치고 이제 전쟁이 끝나게 된 것을 느끼는 일행. 자, 이제 평화가 찾아왔고 달로 귀환하기 시작한다. 모처럼의 긴 휴식시간을 갖는 주인공 일행. 그러나 박사들은 또다시 적의 움직임을 관측하지만…

S女 49화
끼지않는 악몽

혹시나 했더니 역시나. 그것은 무게졸바도스의 길드롬 군단이었다. 그들은 각인의 효과를 받지 않는 것인가? 어쨌거나 지구권 내에서 움직일 수 있는 함대는 마치윈드뿐. 다시 무게제국과 싸우로 아스테로이드로 향하는 넬 아가마.

MAP(S女49)

오랜만에 만나는 무게 제국군. 그러나 우리의 상대가 안되므로 살살 다듬어주자. 적의 기체수가 12기 이하로 줄었을 때 길드롬이 남아있는 경우 증원군이 출현한다. 길드롬이 타고 있는 전함을 파괴하면 길바우아가 출현하는데 그와 동시에 길드롬은 기력 30을 다운시키는 정신공격을 한다. 예전에도 정신공격을 당해봐서 알지만 매우 골치아프다. 그러니 먼저 적들을 몰살시킨 후 마지막에 길드롬을 공격하자.



▲오랜만이야 할아버지!

전투가 끝나고 박사들의 이야기를 듣는다. 하즈키 박사는 초공간을 사용하는 무게 제국군이 이쪽으로 건너오는 것을 막을 수는 없지만, 반대로 이쪽에서 거기로 건너갈 수는 있을 것이라고 한다. 즉 무게 제국 본거지를 칠 수 있을 것이란 이야기. 하지만 아직 거기에 필요한 기술이 없다. 거기에 낙담하는 일행이지만, 하즈키 박사는 방금 전의 전투에서 파괴된 적함의 잔해를 조사하면 무언가 알 수 있을 것이라고 한다. 그리고 연구 결과, 간돌포를 이용하여 초공간을 통해 무게의 우주로 갈 수 있을 것이라고 한다. 하지만 이 방법을 사용하면 간돌의 에너지를 너무 많이 사용하여 저쪽으로 갈 순 있더라도 돌아올 수 있는 보장은 없다고 하는데… 그런 황량한 상황에서도 너도 나도 자원을 하기 시작하고, 결국 돌아오지 못할지도 모를 결전 부대가 결성된다. 여기서 무게의 우주로 갈 것인지 지구권에 남을 것인지 선택지가 나온다. 위의 선택지는 무게 우주로 가는 것으로 50화가 「머나먼 도박」이 되고, 아래 선택지는 지구권에 남는 것으로 50화가 「샤아의 반란」이 된다. 수퍼계쪽은 지구에 남기로 결정했다. 지구권에 남는 이들은 단바인팀, 자이언트 로보팀, 컴배틀러팀, 코스모 크래셔팀, 그레이트 마징가팀, 히이로, 트로와, 듀오, 우페이를 제외한 모든 건담 시리즈의 인물들이 남게 된다. 무게의 우주로 향하는 이들을 보내 놓은 지구권 잔류팀. 무사히 돌아올 것을 기원하면서 달로 귀환한다.

S女 50화
샤아의 반란

지구에서 제국군의 잔당을 소탕하고 있는 잔류팀. 브라이트들이 무게의 우주로 간지도 4개월이 지났는데 아무런 소식이 없다. 이제 지구권은 착실히 복구작업이 실시되고 안정을 되찾아 가는 중이었다. 그러나 어느날 갑자기 첸이 아므로에게 다가오더니 지금 스위트 워터가 네오 지온이란 이름의 함대에게 점거당했다는 소식을 전해준다. 그 주범은 다름 아닌 샤아 아즈나블! 그는 살아있었던 것이다! 그리고 샤아는 운석을 지구에 떨어뜨리려고 한다. 이를 막기위해 대원들은 다시 모이고 새로운 전함 라 카이람을 타고 지구에 떨어지려는 운석 피프스 루나를 막기위해 출발한다.

MAP(S女50)

지구로 낙하는 피프스 루나. 일단 목적은 적의 격멸이 아니라 피프스 루나에 아군기체를 진입시키는데 있다. 허나 진입해도 피프스 루나를 막을 수 없었다. 4턴째가 지나면 샤아가 증원군을 이끌고 나타날 것이다. 적들은 매우 강하니 되도록 안전을 기해 공격하자. 큐네이의 야크트 도가, 가토의 노이에 질은 2회의 더미가 있고, 샤아의 사자비는 3회가 있으니 참고하시길.



▶아름다운 지구를 배경으로 사진 한 장



▲갑자기 중년이 된 샤아

결국 피프스 루나를 저지시키지 못한 일행. 샤아는 이런 짓을 잘도… 그렇다면 다음엔 혹시 액시즈가 떨어지지 않을까 생각하는 아므로. 사이드1에 돌아온 일행은 예상대로 샤아가 액시즈를 점령한 것을 안다.

R女 20화
잘 있어라 전사여

결국 세레인은 OZ의 행동을 인정하지 않겠다고 결정한다. 그래도 OZ의 활동 덕분에 일행도 잠시 쉴 틈이 생기게 되었다. 태평양의 섬에 착륙해서 오랜만의 여유를 즐기는 대원들. 그리고 롬펠러 재단의 델마이유는 약삭빠르게 토레즈에게 힘을 실어 주는 연설을 한다. 그것을 보고 이를 갈아 봐도 지금은 소용없는 일. 그때 갑자기 적이 출현한다. 이번의 적은…?

MAP(R女20)

일단 나오는 적은 드레이크 · 무게제국 연합군. 흑기사와 제릴 등의 모습도 보인다. 여전히 오라배틀러들은 회피율이 엄청나니 필중을 걸고 때리자. 그리고 제릴을 한 번 해치우면 하이퍼화가 되어서 다시 한 번 없애야 한다. 하이퍼화 한 제릴은 강한 상대이니 빨리 없애는 것이 좋다. 가장 뒤에 처박혀 있는 윌윌스나 무게전함은 둘 중 하나만 HP가 반 이하로

떨어지면 퇴각한다. 드레이크를 때려잡으려면 무기 개조를 통한 준비가 좀 필요할 것. 그들을 물리치고 나면 OZ군이 나타난다. 그들은 무게군과 싸우러 왔다가 일행을 보고 반역자라며 공격하려고 한다. 거기에 나타나는 젝스. 젝스는 전투를 말리지만 그들은 듣지 않고, 오히려 젝스에게 덤벼든다. 어쩔 수 없이 부하들을 자기 손으로 없애는 젝스. 그리고 그는 부하들이 이렇게 된 이상 자신이 그 책임으로 일행을 공격하겠다고 한다. 무슨 바보같은 소린지 모르겠으니 없애 주자. 모두 다 해치우고, 이젠 끝났다고 생각한 찰나, 갑자기 아비 루라는 자가 나타난다. 그는 일행이 이 행성의 인간 중에서도 잠재력이 있다며 자신과 싸우자고 한다. 이건 또 뭐냐! 말해 두는데, 이놈은 강하다. 사정 9인 무기가 있고 또한 이 무기가 강력하다. 섣불리 다가가선 죽기 딱 좋다. 다가가는 유닛은 번뜩임을 걸고 다가가도록 하자. 남은 정신 커맨드를 모두 쏟아 부어 해치우도록.





▲하이퍼화 한 제릴. 큰 게 잘도 피하는군

◀아비 루의 기가프레아. …사정 9칸!

간신히 해치우고 공역을 이탈하려는데, 다시 놈이 나타난다. 더 이상 싸울 수도 없는 형편. 어떻게 하면… 그때 료마가 하야토와 무사시를 부른다. 게타의 게타선을 폭주시켜 폭발시키자는 것! 매우 위험한 일이지만, 탈출하기로 약속하고 게타를 아비 루를 향해 돌진시키는 료마. 하지만, 마지막 순간에 무사시는 탈출하지 않고 게타와 함께 자폭한다. 무사시의 자폭으로 간신히 구출된 알비온의 승무원들. 결국 적은 다시 부활하지 않았지만… 그리고 그 적의 정체도 전혀 파악할 수 없는 것이었다. 침울한 분위기 속에서 블렉스 준장에게서 연락이 온다. 블렉스 준장은 일행에게 양산박으로 와 달라고 한다. 또한, 젝스의 정체가 리리나의 오빠, 미리얼드 피스크래프트라는 사실이 밝혀지게 된다.

R女 21화 양산박의 싸움

양산박에 도착한 일행. 그리고 많은 만남이 있다. 아란과 하즈키 박사도 와 있어서, 단쿠가의 비행 부스터를 가져왔다. 이것으로 단쿠가가 파워 업! 그리고 데이비드, 에이지는 로안과 재회한다. 이들도 이제 좀더 좋은 유닛으로 갈아타게 되고, 로안도 동료로 들어온다. (그래 봤자 안쓰겠지만) 긴레이는 무라사메와 재회하고, 에이지는 쥬리아와 만난다. 그리고 리리나도 그 자리에 와 있었다. 히이로에게 자신이 바뀌었다고 이야기하는 리리나. 그리고 여기서 완전평화주의에 대한 선택지가 나오는데, 곧 있을 분기를 결정하게 되니 신중히 결정하도록. 3번째 것을 추천. 그리고 사오토메 박사가 게타팀과 만나서 새로 개발한 게타로보G를 보여준다. 하지만 아직 파일럿이 없다. 그때 츄죠 장관이 자신이 보아둔 인물이 있다고 하고… 전함도 아가마로 바뀐다. 그때 어딘가의 BF단 본부. 충격의 알베르토와 공명이 이야기를 나누고 있었다. 그리고 알베르토가 사라진 후 공명은 동방불패와 이야기를 나눈다. 이들 역시 무언가 꾸미는 것이 있는 듯. 또한 지옥대원수와 부라이 대제는 일행에 대한 마지막 공격을 감행하려 한다.

MAP(R女21)

료마와 하야토가 게타머신의 시험을 하고 있었고, 도몬은 혼자 수련하고 있었다. 그 때 도몬은 누군가의 기척을 느낀다. 그는 충격의 알베르토! 알베르토는 도몬에게 공격을 걸어오고, 일방적으로 당하는 도몬. 하지만 그 때 슈발츠가 나타나서 도몬을 도발한다. 거기에 분노한 도몬은 알베르토에게 타격을 입히고, 알베르토는 도망간다. 하지만 알베르토가 양산박의 위치를 알린 덕분에 BF단에게서 공격을 받게 된다. 여기서 슈발츠의 건담 슈피겔이 들어오게 되니 참고하도록. 이번 목표는 중앙기지에 적이 들어오지 못하게 하는 것. 적 자체는 쉬우므로 그냥 오기 전에 몰살시키자. BF단을 다 물리치고 나면 부라이 대제와 지옥대원수가 나타난다. 여전히 바보들. 바보들에게 바보들다운 최후를 안겨 주자. 전투가 끝나고 나면 양산박 기지 근처에서 알베르토와 동방불패의 한판 싸움이 벌어지지만, 그것을 발견한 레인 때문에 둘은 사라진다.

BF단에 대해서 이야기를 나누는 츄죠 장관과 브라이트. 사실 자이언트 로보를 만든 것은 BF단이었다고 하는데… 그리고 만약 이 맵을 클리어할때까지 자이언트 로보의 적 격파수가 20대 이상이면 츄죠 장관이 긴레이를 불러서 긴레이 로보를 건네주는 이벤트가 벌어진다. (웃음) 아는 사람은 아는 웃기자는 로봇. 그리고 에레 여왕과 합류하는 시라 여왕. 또한 그녀가 가지고 있던 빌바인을 건네받게 된다. 이것으로 전력 대폭 UP! 그리고 만약 처음 부분에서 게일을 설득했었다면 죽은 줄만 알았던 에이지의 선배인 게일이 나타나 동료가 되어 준다. 마지막으로, OZ가 코로니와 적대함에 따라서 건담W 팀은 이번에 모두 빠져 나가 버리니, 주의하도록. 이러한 일들이 끝난 후, 생크킹덤의 재건에 대한 이야기가 오고 간다. 여기서 시작 전의 선택지를 3번을 선택하고서 이번 선택지를 두 번째 것을 선택하면 지구에 남게 된다. 그렇지 않고 시작 전의 선택지를 1, 2번을 선택하거나 이번 선택지를 1번을 선택하면 우주로 출발하게 된다. 여기서는 우주로 출발하는 길을 택하였다.

R女 22화 우주의 부름 소리

OZ보다 먼저 기선을 제압하기 위해서 우주로 나가기로 한다. 그리고 게타팀에 새로이 벤케이가 들어와서 게타를 사용할 수 있게 된다. 다음에 루의 건의로 우리 일행의 이

MAP(R女22)

출발하려 하고 있을 때 나타나는 적들. 그들은 데스가이어와 쇼트였다. 그것을 보고 시라 여왕과 쇼우가 출격. 적들 중에 뮤지나 쇼트 둘 중 하나를 물리치면 남은 사람에게 집중과 열혈이 걸리지만, 별 거 아니니 간단히 상대해 주자. 그들을 전멸시키면 샤피로가 이끄는 무게 군과 드레이크가 나타난다. 그리고 에레 여왕의 고라온과 아란도 나타나 동료가 되어 준다. 이제 드레이크와의 최종결전. 샤피로와 드레이크는 서로 다른 편으로 서로를 공격하게 되니, 그들이 서로 없애기 전에 우리가 없애 돈과 경험치를 모으자. 흑기사는 한 번 없애면 하이퍼화한다. 역시 강력하므로 주의대상. 드레이크의 윌 윕스는 이번엔 도망가지 않으니 마음 편하게 없애자. 물론 행운을 거는 것을 잊지 말도록.



▶결국 흑기사 반도 하이퍼화 하고 만다



▲시라는 지상의 모든 오라배틀러들을 정화하지만…

름을 드디어 정하게 된다. 기본 값은 아므로가 제안한 '마치윈드'라는 이름이지만, 바꿀 수 있다. 자신이 좋아하는 이름으로 정하도록 하자. 그렇게 준비를 하는 도중에 자미토프가 보낸 OZ의 암살자가 나타나 블렉스를 암살한다. 크와트로, 아니 샤아 아즈나블에게 뒤를 맡기고 죽는 블렉스. 그리고 일행은 발사기지가 있는 일본으로 향하게 된다. 거기에서 코스모크래셔와 합류. 어차피 창고에 처박을 놈들이지만… 하지만 그 중 타케루는 갓마스의 파일럿이 되니 알아두도록.

시라 여왕은 자신들이 할 일이 남아있기 때문에 자신들은 돌아가지 못한 거라고 이야기한다. 나로서도 든든한 아군인 빌바인이 사라지면 곤란하다. 돈을 얼마를 들였는데… 어쨌든 우주로 향하는 마치윈드의 일행. 드디어 우주로… 그리고 토레즈는 강경 일변도로 나가는 자미토프에게 반감을 가지기 시작하고 그런 그의 곁에는 성녀버전의 레디 안이 있었다.

R女 23화 거짓 평화

우주로 올라온 아가마. 그리고 브라이트는 일단 스위트워터 콜로니로 가 보기로 결행한다. 라비앙로즈에 가면 좋지만 지금 라비앙로즈와는 연락이 되지 않기 때문이다. 그리고 격납고에서는 우주용이 아닌 로봇들에 대한 우주용 개조가 한창이었다. 그래서 움직이고 있는 도중에 암흑유역에서 적과 마주친다!

MAP(R女23)

이번 전투와 다음 전투에서는 아직 우주용으로 개조되지 않은 오라배틀러, 마징가 계열, 건담Ez8, 자이언트 로보 계열은 사용할 수 없다. 미리 주의해 두도록. 이들 없이 15대를 채우기는 꽤 힘들 것. 다음에 일단은 북서쪽에 있는 무게 제국군과 싸우게 되지만, 4턴 있으면 또 다른 적으로 북동쪽에서 OZ군이 나타난다. 무게 제국군과 OZ군은 적대 관계에 있으므로 경험치를 빼앗기지 않도록 주의. 카미유는 OZ군에 있는 로자미아의 느낌을 알아채고 거기에서 포우를 느낀다. 그리고 5턴째에 케라 수가 Z건담을 몰고 와서 동료가 되어 준다. 이외엔 그렇다 할 것이 없는 화.


▲아무리 봐도 카미유의 동생으로는 보이지 않는 로자미아


▶이것이 게타G의 사인 스파크. 이거나 먹고 죽어랏!

전투가 끝나고 케라의 이야기에 따라서 먼저 라비앙로즈와 합류하기로 한다. 라비앙로즈의 함장대리가 에마리라는 말을 듣고 움찔하는 브라이트. (아는 사람은 아는…) 그걸 가지고 수근덕거리는 다른 사람들. 라비앙로즈로 향하는 중에 레디의 회견이 방송된다. 레디는 OZ를 대표하여 사이드6의 콜로니 대표와 평화 협상을 체결한다. 하지만 그렇게 만들어지는 평화는 거짓 평화라는 말을 하는 아란. 누군가에게 주어지는 평화는 진정한 평화가 아닌 것이다. 그리고 카토르의 집안인 위너 가(家)가 OZ에게 공격을 받았다는 소식이 들어온다. 카토르도 무사하면 좋으련만…

R女 24화 격투! 라비앙로즈

밥맛없는 OZ의 무리들이 또 무언가 음모를 꾸미고 있다. 그리고 점점 거기에서 토레즈는 배척되는 것이었다. 우주에 있는 바스크는 마치윈드가 라비앙로즈와 합류하려 한다는 사실을 알고 라비앙로즈를 파괴하라는 명령을 내린다. 그 명령에 반박하지만, 한 대 얻어 맞고 마는 릿슈. 릿슈는 점점 OZ의 방식에 의문을 가지기 시작한다. 그리고 바스크는 제리드와 마우아에게 다른 극비 임무를 준다. 그 때 라비앙로즈로 향하고 있던 아가마에서, 적이 공격할지도 모르니 먼저 가 보겠다고 하는 아므로.

MAP(R女24)

처음엔 라비앙로즈가 북동쪽에 적과 근접해 있고, 처음 유닛은 4대. 아므로의 디제, 주인공, 카미유의 Z건담, 에이지의 레이즈너다. 그리고 2턴째가 되면 케라의 리가지가 라비앙로즈 옆에 출현. 안 쓸 사람은 라비앙로즈 안에 처박아 두자. 라비앙로즈는 계속 아래로만 움직이면 OK. 4턴이 되면 아군 유닛이 출현하고, 또한 4턴의 적 턴이 되면 제리드들이 아가마를 기습하기 위해 중앙의 암흑유역에 나타난다. 그 점에 주의해서 초기 유닛을 배치해 두도록. 이번 맵에서는 특별히 HP가 높거나 강한 적이 나오지 않으므로 어렵지 않게 클리어 가능. 참고로 제리드를 먼저 깨면 마우아에게 집중, 열혈이 걸리고, 마우아를 먼저 깨면 제리드가 기합, 필중, 열혈이 걸린다. 또한 마우아를 깬 뒤 제리드를 깨면 제리드가 다시 한 번 부활하는 이벤트가 있으니 참고. 그리고 세레인으로 릿슈를 공격하면 선택지가 나오는데, 여기서 두 번째나 세 번째 선택지를 선택하면 나중에 릿슈를 설득할 수 있으니 알아두자.

전투가 끝나고 브라이트에게 대쉬하는 에마리. 브라이트는 곤혹스러워하고 주변의 인물들은 모두 브라이트에게 의혹의 눈초리를… 그리고 아므로 앞에 첸이 나타나서 뉴건담의 제조에 대한 이야기를 하고, 벨도치카와 사랑싸움(?)을 벌인다. 또한 첸이 GP03 덴드로비움을 가져 오므로, 이제부터는 덴드로비움도 쓸 수 있게 된다. 아므로가 첸과 벨도치카 사이에서 곤란해 하는 것도 승무원들의 입방아에 오르고… 그 시점에서 릿슈는 바스크에게 불만을 토로하지만, 바스크는 들어 주지도 않는다. 점점 OZ에 정이 떨어지는 릿슈.

R女 25화 야망의 종언

드디어 모든 유닛의 우주용 개조가 끝나서, 모든 유닛을 우주 전투에서 쓸 수 있게 되었다. 그리고 헤어지면서 또 한번 촌극을 벌이는 브라이트와 에마리. 그리고 토레즈는

MAP(R女25)

처음에 듀오와 우페이의 이벤트가 있고 다음에 전투가 시작된다. 이번 전투는 무게의 적들만 나오고 증원도 샤피로가 이끌고 나오는 한번밖에 없으므로 전혀 어렵지 않을 것이다. 가장 문제가 되는 적은 샤피로. 샤피로는 기지 위에 있기 때문에 방어력과 회피력이 좋아지는데다, 자동으로 HP의 회복이 된다. 또한 여기서 끌어낼 방법이 없다. 거기다가 샤피로가 타는 무게 전함을 없애면 샤피로 전투 메카를 타고 다시 등장. 그러므로 주변에 진을 치고 있다가 한번에 돌격해서 무게 전함과 전투 메카를 깨부수는 방법을 택하자. 샤피로를 이기면 사라가 그를 쫓아가고, 결국 사라는 샤피로를 쏘고 만다.


▲다음 세상에서는 착하게 살게나, 샤피로

점점 OZ에서 배척되고 있었다. 거기에서 어떤 혼란을 느끼는 레디. 그리고 샤피로를 내버려 둬서는 안될 것이라는 사라의 제안과 로안의 증언으로 마처윈드 만으로라도 샤피로를 치기 위해 아스테로이드로 가기로 한다. 여기서 크와트로는 먼저 스위트워터로 향한다. 그리고 달에 침입한 듀오와 우페이는 힐더가 있는 OZ의 부대에 잡히게 된다.

아스테로이드 기지는 완전히 파괴되었지만 도망간 길드롬을 쫓아갈 방법은 없다. 어쨌든 무게 제국의 지구침공은 일단 어떻게 막아 낸 셈이다. 이제 스위트워터로 향하는 일행. 스위트워터에 먼저 향한 크와트로는 하만 칸이 움직이기 시작했다는 것을 알아챈다. 그리고 아가마도 스위트워터에 도착. 달에서는 힐데에게 잡힌 듀오가 그녀와 이야기를 하고 있었고, 스위트워터 콜로니에서 카미유는 로자미아와 만난다. (오빠 이벤트…)

R女 26화
스위트워터 방위전

카미유가 데려온 로자미아를 보고 불길한 느낌을 갖는 아므로들. 그녀는 강화인간인 것 같은데… 그리고 그때 입항한 아가마에서

MAP(R女26)

사라는 전편의 충격으로 출격하지 못하기 때문에 단쿠가는 출격할 수 없다. 또한 시작시에 디제를 탄 아므로와 건담mk2를 탄 카미유와 Z건담을 탄 쥬드가 출격해 있다. 전투의 목표는 적이 세 콜로니 중 어느 하나에라도 들어가지 못하게 하는 것. 적이 콜로니에 들어가면 그대로 게임 끝이므로 주의하자. 4턴이 되면 미리얼드로 변신(?)한 젝스와 피스밀리온이 나와서 중립군 역할을 한다. 미리얼드의 톨기스는 도와준답시고 경험치와 돈을 뺏아가니 반드시 이들보다 먼저 적을 없애자. 5턴째에는 게츠가 이끄는 원군이 남서쪽에서 나타난다. 그리고 게츠가 어떤 장치를 사용함으로서 로자미아를 불러내 적으로 만든다. 이 때 로자미아는 카미유 바로 옆에 나타나므로 어리석게 카미유를 콜로니 위에 두지 말도록. 여기서 로자미아보다 먼저 게츠를 처치해야 나중에 로자미아를 설득할 수 있으니 주의할 것.



▲이것이 야장 대의 특기, 바다뱀 '거미집'



돈이 될만 한 것을 훔치기 위해 잠입하려 하는 샹그릴라 칠드런이 있었다. 쥬드와 그 일당들! 그들은 안나와 아스토나지를 인질로 잡고 모빌슈츠를 훔치려 하지만, G건담 팀들에게 간단히 제압당한다. (…) 하지만 쥬드는 Z건담을 타고 도망가 버리고 만다. 그를 쫓아가는 아므로와 카미유. 그리고 그를 잡았을 때 아므로와 카미유는 쥬드에게서 뉴타입의 소질을 느낀다. 그때 적이 습격해 오고…

전투가 끝나면 미리얼드에게 토레즈에게서의 통신이 온다. 이제 갈 길은 갈라섰어도 서로의 우정을 확인하는 두 사람 (잘났다 정말…). 그리고 브라이트는 쥬드 일행도 같이 가는 것이 어떻겠느냐고 권유한다. 그 무렵 미리얼드와 이야기를 나누는 크와트로. 미리얼드 젝스는 죽었다고 선언한다. 그는 우리와 함께 갈 생각은 없는 듯 하다. 또한 타케루는 누군가가 자신을 '마즈' 라고 부르는 꿈을 꾼다. 그리고 장소는 바뀌어 달. 히이로는 OZ의 기지를 폭파하려 하고 있었다. 그때 히이로를 막아서는 자는 트로와. 그는 OZ의 특사가 되어 있었던 것이다! 이것은 또 어떻게 된 일인지…

R女 27화
OZ분열 (전편)

갑작스레 자브로를 공격하기로 하는 브라이트 함장. 브라이트는 지금 자브로를 치는 것은 꽤 무모한 작전이지만 효과는 확실히 있을 거라고 한다. 또한 데빌아미가 그 근처에 있다는 사실을 말하자, 도몬도 지구로 내려가는 것에 두 말 없이 동의한다. 레디는 건담형 유닛이 콜로니를 파괴하고 있다는 보고를 듣고서, 트로와와 히이로를 보낸다. 그리고 듀오와 우페이도 그녀가 풀어준다. 하지만 그것 때문에 츠바로프에게 추궁을 당하게 되고, 츠바로프는 레디를 처형한다고 하는데… 쥬드 일행도 결국 마처윈드에 들어오기로 하고, 사라 역시 회복되었다. 그리고 바스크에게 마지막 기회를 받아서 일행과 싸우러 나오는 릿슈. 그 때 히이로와 트로와는 윙건담을 탄 카토르와 접촉한다. 완전히 맛이 간 카토르는 콜로니를 파괴하려 하고, 둘은 그런 카토르를 막으려 한다. 그러다 결국 카토르는 트로와를 쏘게 되고, 트로와의 기체는 파괴되고 만다. 트로와의 목숨을 바친 설득으로 간신히 정상으로 돌아온 카토르.

하지만 거기에 트로와는 이미 없다…

MAP(R女27)

매우 간단한 시나리오. 유닛이 지구의 녹색 에어리어로 들어가면 자동으로 지구로 강하하게 되고, 모든 유닛이 들어가면 클리어된다. 하지만 적을 전멸시키는 것도 매우 쉽기 때문에 되도록 들어가지 말고 적을 전멸시키도록 하자. 3턴이 되면 듀오가 데스사이즈헬을 타고 나타난다. 또한 적측에 있는 힐데는 듀오로 설득 가능하고, 릿슈는 세레인으로 설득 가능하다. 힐데는 바로 동료로 들어오게 되고, 릿슈는 3화 후에 동료로 들어온다. 정말 설명할 것 없는 맵.



▶…이런 것을 보고 맛이 간 눈이라 한다



▲휘몰아치는 설득의 폭풍

자브로 강하에 성공한 일행이지만, 적의 공격으로 낙하위치가 조금 틀리고 말았다. 하지만 그 상황에서 카미유만 정확히 낙하해 들어간 것이었다. 참고로 이번 시나리오같이 전후편으로 나누어지는 시나리오는 인터미션에서 세이브밖에 할 수 없으므로, 시작 전에 후편을 미리 준비해 두는 것이 좋다. 다음 시나리오는 육상전이므로, 미리 미노프스키 크래프트 등을 장착해 놓으면 좋을 것이다.

R女 28화
OZ분열 (후편)

카미유는 먼저 도착해서 일행을 기다린다. 그 때 사이코건담을 보는 카미유. 그것을 보고 포우가 있다고 확신한다. 그래서 사이코건담을 따라서 카미유도 기지 안으로 잠입한다. 기지 안에서 결국 만나는 포우와 카미유. 카미유는 포우를 설득해서 기지 밖으로 탈출하려 한다. 그렇지만 그때 자브로에 있던 제리드에게 발견되고 만다. 그래도 둘은 도망치는데 성공하는 것 같이 보였지만…

MAP(R女28)

2턴의 적 턴이 되면 포우는 다시 맛이 가서 사이코건담을 불러서 타 버린다. 그리고 3턴째가 되면 카미유도 Z건담을 타고 나온다. 여기서 중요한 이벤트 발생. 카미유로 포우를 설득하게 되면 제리드가 나타난다. 이때 카미유가 제리드보다 레벨이 같거나 높으면 포우를 무사히 구해 낸다. 하지만 레벨이 낮다면 카미유를 감싸기 위해서 포우가 죽고 마는 것이다. 이런 슬픈 사태가 벌어지지 않게 하려면 미리 카미유의 레벨을 올려 놓아야 한다. 적의 레벨이 결정되는 것은 아군 상위 15명 레벨의 평균이기 때문에, 아군 상위 15명의 레벨 평균보다 카미유의 레벨이 3 높으면 문제 없다. 또한 적을 전멸시키거나 7턴이 되면 아렌비가 출현한다. 아렌비는 당연하게도 도몬으로 설득할 수 있으니 설득하면 역시 동료로 들어온다. 그외에는 약한 적들 뿐이니 지옥의 맛을 보여주자.


▲이, 이봐, 아가씨, 진정하시게


▲정신 못 차리고 까부는 포우

포우와 아렌비도 무사히 구출했다. 하지만 도망친 윙은 또다시 동방불패와 계획을 짜고 있고… OZ의 본부에서는 델마이유가 연설을 하고 있었다. 그때 토레즈는 갑자기 델마이유의 생각에 반기를 든다. 그래서 결국 토레즈는 연금되고, 자미토프는 토레즈파와 반OZ파를 모두 숙청할 계획을 세운다.

R女 29회
명경지수

일단 자브로를 접수한 마치원드 일행은 자브로에서 얼마간 머무르기로 한다. 그리고 도몬과 G건담 팀은 수행을 하기 시작하고, 레인은 샤이닝 건담의 한계를 느끼고 무언가 전부터 생각한 일을 실행에 옮긴다. G건담 팀이 열심히 수행을 하고 있을 때, 그들이 수행하는 근처에서 무언가 이상한 반응이 나타난다. 아므로는 그것을 보고 세레인에게 G건담 팀에게 가보라고 한다. 그때 도몬은 혼자서 연습하고 있었다. 그 옆에 나타나는 슈발츠. 그리고 슈발츠는 도몬이 사용하는 슈퍼 모드는 분노에만 의지하는 것으로 진정한 슈퍼 모드가 아니라고 말하더니, 다짜고짜로 공격해 온다. 그 공격 속에서 생명의

MAP(R女29)

이벤트가 벌어진 후에 데스아미가 나타난다. 이쪽은 G건담 팀과 세레인만으로 싸워야 하지만 적도 적으므로 걱정할 것은 없음. 적을 없애다 보면 데빌건담과 동방불패가 나타나고, 동방불패는 도몬과 싸우게 된다. 도몬은 동방불패를 이기기 위해서 분노의 슈퍼모드를 사용하지만, 슈발츠와 마찬가지로 동방불패에겐 아무런 효과가 없었다. 그것을 비웃으며 공격해 오는 동방불패, 위기의 순간, 그 공격을 슈발츠가 대신 맞는다. 하지만 슈발츠가 막아준것도 별 소용없이 도몬은 죽음의 위기를 맞이한다. 그때 다시 명경지수를 느끼는 도몬. 그리고 도몬은 명경지수를 터득해서 위기에서 벗어난다. 이벤트가 다 끝나면 동방불패와 데빌건담이 북서쪽에 배치된다. 특히 동방불패의 마스터 건담은 자기 편이 죽어서 기력이 오르면 맵병기 초급패왕전영탄을 사용하므로, 몰려 다니지 않도록 주의하자. 데빌건담을 물리치면 남은 데스아미는 사라지므로 주의. 이번 전투에서 G건담 팀의 기력을 130이상으로 올리면 모두 필살기를 사용할 수 있게 된다. 한마디로 적을 가지고 놀다가 죽이라는 전투. 전투가 끝나고 나면 혼자 남아있는 도몬을 동방불패가 나타나 공격해 온다. 하지만 샤이닝 건담은 수명이 다해 움직이지 않는다. 최대의 위기! 그때 들려오는 레인의 목소리! 레인은 새로이 만든 도몬의 기체 갓건담을 가져온 것이다. 갓건담에 타고 동방불패를 한 큐에 날려 버리자.


▶폭렬 갓 핑거!


▲잇트… 엔드!!그의 야망도 한순간의 재로 날아가 버리고…

위협을 느끼는 도몬. 그리고 도몬은 마침내 명경지수의 가닥을 잡는다.

도몬은 갓건담을 얻고 동방불패와 데빌건담도 해치웠다. 슈발츠는 행방불명되었지만 그라면 어디엔가 살아있을 것이다. 또한 에이지는 뉴 레이즈너로 갈아타게 되고, 레인도 라이징 건담을 타고 유닛으로 들어온다.

R女 30회
그 이름은 에피온

아란이 가져온 정보에 따르면 지금 OZ는 완전히 분열되어서 당파싸움이 진행중이라고 한다. 토레즈파와 롬펠러파. 지금 상황을 잘

MAP(R女30)

기본적으로 듀오와 마징가, 뉴 레이즈너, 세레인이 나간다. 그리고 거기에 6대를 추가해서 갈 수 있으니 어떤 유닛이 나갈지 잘 생각해 보자. 이 맵은 롬펠러측과 토레즈측의 싸움으로 되어 있기 때문에 우리가 빨리 롬펠러측 유닛을 까지 않으면 돈과 경험치를 뺏기고 마니 주의. 토레즈측의 유닛이 어느 정도 당하면 토레즈측의 증원이 출현하는데, 거기엔 히이로의 모습도 있다. 어째서 히이로가 여기에 있는 것인지 잘 모르겠지만… 그리고 적을 전멸시키면 일행은 토레즈의 집에 들어가서 이야기를 한다. 그는 자신은 싸움 목적을 잃었지만 자네들은 계속 싸울 수 있다고 뜻 모를 이야기를 해댄다. 그러다가 거기에 적이 공격해 들어오고, 다시 적을 맞아 싸우기 위해 나가는 일행. 그때 토레즈는 히이로에게 건담 에피온을 준다. 히이로는 조종할 수 있지만 전투가 끝나고 나면 빠져 나가 버리니 미련은 가지지 말자.


▲이것이 건담 에피온. 하지만, 약하다…


▲데스사이즈 헬 커스텀. 사신님의 행차다!

이용하면 무언가 할 수 있겠는데… 그리고 세레인을 찾아온 한 남자가 있었으니, 그가 바로 릿슈. 릿슈도 이제 동료가 된다. 그리고 긴레이는 토레즈가 연금된 장소를 알아낸다. 거기서 토레즈와 한번 만나서 그의 생각을 물어보는 것이 좋겠다고 판단한 일행은, 토레즈가 있는 곳으로 향한다.

전투는 끝났지만, 적의 기동병기가 또다시 투입된다는 레이의 경고를 듣고 모두 퇴각한다. OZ는 오퍼레이션 노바 계획을 통해서 지상의 거점 점거를 노리는 것이다. 그리고 세레인은 새로운 기체 라즈그리즈로 갈아타게 된다.

R女 31화
혼돈의 지구권

타케루는 꿈 속에서 누군가가 자신을 또다시 마즈라고 부르는 것을 듣는다. 그 목소리의 주인은 즐 황제. 그는 마즈가 자신의 말을 듣지 않자 없애버리겠다고 한다. 그리고 도몬이 자브로 내부를 순찰하고 있을 때, 누군가가 자신을 암살하러 잠입한 것을 발견한다. 그는 키랄이라는 암살자. 도몬은 그와 싸우다 위기에 처하지만 마침 동료들이 나타나 위기에서 벗어난다. 하지만 키랄은 자브로에 폭탄이 설치되었다고 말하고, 어쩔 수 없이 일행은 자브로를 버리고 퇴각하기로 결정한다. 그렇게 바쁜 와중에 타케루는 누군가가 자신을 부르는 소리를 듣고 밖으로 나간다. 또한 미리얼드는 리리나와 줄리아를 지키기 위해 생크킹덤으로 급히 가고 있었으니…

아가마는 자브로에서의 물자를 아시아에 있는 이골 준장과 반조에게 가져다 주기로 한다. 그리고 거기에서 아란이 이골 준장의 아들이라는 사실이 밝혀진다. 또한 타케루는 동료들에게 외계인의 스파이가 아니냐고 추궁 받지만, 겐지와 미카는 타케루를 감싸준다. 거기에 타케루는 설사 자기가 외계인이더라도 더욱더 지구를 배신할 수 없다고 생각하고… 그 무렵 우주에서는 은하제국이 드디어 본격적인 활동을 시작하고 있었다. 은하제국의 지구 침공이 시작되고, 그것을 걱정한 마즈의 형인 마그는 멍청한 척을 하면서 정보를 빼고 있었다. 그러다 마즈가 정말로 위험하다는 것을 알고 마즈에게 가려 하지만, 즐 황제에게 들키고 만다. 즐 황제는 마그가 살기 위해서는 마즈를 죽이라고 명령하고… 또한 액시즈에 있는 액시즈에서는 하만이 움직이기 시작하고 있었다. 그리고 미리얼드는 에피온을 손에 넣는다.

MAP(R女31)

처음에 타케루의 갓마즈가 출현하여 적을 깨부수는 이벤트가 있다. 그러니 이번 전투에서는 타케루를 사용할 수 있다. 또한 이번 전투는 10턴 내에 적을 전멸하는 것이 목적으로 조금 어려운 면도 있을 것이다. 4턴째가 되면 적의 증원이 동쪽에서 나타난다. 바스크가 이끄는 허접한 부대니 끝장을 봐 주자. 그리고 5턴의 적 턴이 되면 키랄이 만다라 건담을 타고 나타난다. 여기서 중요한 이 벤트는 두가지. 로자미아가 적으로 나오는데, 카미유로 설득할 수 있다. 하지만 그냥 설득하면 설득에 실패하니, 반드시 옆의 게츠를 해치운 후에 로자미아를 설득하자. 그러면 로자미아도 동료로 들어온다. 또한 키랄을 도몬으로 해치우면, 나중에 동료로 만들 수 있다.





▲무슨 로봇이 고철조립 덩어리 같나…

◀만다라 건담! (팍)사랑의 더블 갓핑거를 받아랏!!

R女 32화
마즈와 마그

드디어 은하제국이 지구로 침공해 온다. 그들의 목표는 마즈를 죽이는 것 뿐, 다른 일은 안중에도 없다. 그것을 본 다이스케(大介), 즉 듀크 프리드는 지구를 지키기 위해서 분연히 일어서기로 한다. (전형적이군…) 그리고 OZ군과 부딪치는 일행. 출격신호를 내릴 때 타케루는 거기에서 제외된다. 그것을 듣고 열받은 타케루는 뛰쳐 나가 버리고… 이래저래 골이 아프다.

마그는 타케루에게 그간의 이야기를 해 준다. 아버지와 어머니가 만든 가이어를 즐 대왕이 빼앗아서 지구를 파괴할 수 있는 폭탄을 장치한 후, 타케루와 함께 보냈다는 이야기를… 그리고서 마그는 아버지와 어머니가 남긴 비밀 병기인 오신 로보의 조종 펜던트를 준다. 이것이 있으면 갓마즈를 언제든 부를 수 있다는 것. 그리고 듀크도 아는 사이인 코지의 설득으로 마치윈드에 참가하기로 한다. 하지만 은하제국이란 새로운 적이 나타난 이상, 더욱 상황은 복잡해져 가고… 그리고 헨켄과 접촉한 일행은 OZ에 의해서 생크킹덤이 결국 해체되었다는 이야기를 듣는다. 또한 여기서 건담mk3와 메타스改를 얻을 수 있다.

MAP(R女32)

OZ군은 여전히 간단. 그들을 물리치고 나면 은하제국의 군대가 나타나고, 또한 그렌다이저와 가이어가 나타난다. 가이어의 HP가 5% 미만이 되면 갓마즈가 출현하지만, 위험한 장난이므로 착한 어린이는 하지 말도록. 하지만 가이어로 마그를 공격하면 HP를 10을 남겨 주기 때문에 갓마즈로 변신할 수 있는 방법도… 갓마즈의 팬이라면 해 보라. 여기서 마그를 죽이면 게임오버가 되는데, 그러면 어떻게 하면? 마더 번을 먼저 없애 버리면 마그의 유닛에 있는 폭탄이 폭발하지 않게 되어 마그의 유닛은 자동으로 사라진다. 그 외의 적들은 간단히 전멸시키기만 하면 끝.



▲마그를 죽이면 게임오버… 골치 아픈 제한이다



▲그러니 마더 번을 날려 버리자

R女 33화
그 눈동자에 미래는 비치지 않고

헨켄은 우주에 새로운 전함 넬 아가마가 제작되어 있다고 이야기를 한다. 안그래도 은하제국과 싸우기 위해서는 우주로 나가야 할 것이다. 그 무렵 반조는 컴배틀러V를 찾기 위해서 니시타니 박사와 접촉하고 있었다. 그는 술에 찔어서 처음에는 회의적으로 있다가, 반조의 끈질긴 설득으로 결국 컴배틀러V의 봉인을 풀기로 한다. 또한 세레인은 레라가 자신과 같은 길을 가게 되는 것이

신경이 쓰인다. 그리고 듀크는 그렌다이저의 파워업을 위해서 더블스페이서와 드릴스페이서를 가지러 가자고 하고, 그것을 가지러 갔을 때, 동생 마리아 프리드와 재회하게 된다. 그녀 역시 살아 있었던 것이다. 감동의 상봉을 보고 옆에서 눈물을 흘리는 코지. 하지만 좋은 일만이 계속될 순 없는 법. 그러고 있을 때 즐의 분신이 나타나서 마그를 데려가 버린다. 어쨌든 마치윈드는 우주로 가기 위해서 미케네 제국의 잔당이 쓰고 있는 시설을 접수하기로 한다.

MAP(R女33)

컴배틀러V가 컴바인 하는 이벤트가 벌어진 후, 미케네의 잔당이 있는 기지 내부에서 전투가 시작된다. 적을 좀 없애다 보면 여러 장소에서 적의 증원이 나온다. 문제는 이번 전투는 적이 전혀 움직이지 않는다는 것. 그러므로 우리가 직접 가서 두들겨 패 주는 수밖에 없다. 적을 즐겁게 패서 없애면 갑자기 OZ군이 나타난다. 지휘는 지겨운 제리드. 적이 나온 것이 문제가 아니라 제리드가 셔틀 발사 장치를 못 쓰게 해 놓았기 때문에 누군가가 가서 조작을 해야 한다. 거기에 뷰티, 레이카와 레라가 가기로 한다. 그리고 적을 간단히 전멸시키면 제리드는 기지에 폭탄을 설치했다며 마치윈드는 모두 여기서 죽을 것이라고 하는데… 그것을 돌파하고 장치를 기동하러 간 레라는 다리를 다치고, 발진시까지 돌아오지 못한다. 세레인은 레라를 데려오려 하지만, 크와트로가 그것을 제지하고, 결국 레라는 죽고 만다.



◀렛츠 컴바인!!



▲트리플 마징가 펀치를 받아랏!

레라가 죽은 데 대한 죄책감으로 슬퍼하는 세레인. 하지만 그러한 슬픔을 딛고 지금은 싸우는 데 주력하는 수 밖에 없다. 그리고 하만이 액시즈를 나와서 OZ와 접촉했다는 소식을 전하는 크와트로. 하지만 크와트로도 지금 액시즈가 어떤 전력을 가지고 있는지는 모른다. 또한 듀크는 마리아를 모두에게 소개하고, 코지는 마리아와 좋은 분위기가 되고… 그것을 무서운 눈으로 바라보는 사야카. 이렇게 마리아와 더블, 드릴스페이서가 들어온다. 그리고 콜로니의 무장집단이 봉기해서 OZ군과 싸움을 벌이고 있다는 소식이 들어오는데… 그것을 듣고 놀라는 듀오. 혹시 거기에는 '그 녀석들' 이 참여하고 있는 것이 아닐까?

R女 34화
혼미로의 출격

우주의 어딘가에서 깨어난 마그. 그는 모든 기억을 잃어버리고 있었다. 그런 그의 옆에 있는 부관 로제는 지구 공격을 마그에게 종용한다. 그리고 배반자 마즈를 말살하라는… 마그는 아무것도 모른채 그 말을 사실로 받아들인다. 그때 아가마는 피스밀리온과 접촉하고 있었다. 거기서 그리운 얼굴인 카토르와 히이로를 만나고, 노인도 일행에 참여하게 된다. 그들은 윙제로와 에피온에 관한 이야기를 해 주고, 제로시스템에 관해서도 이야기를 해 준다. 그후에 마치윈드는 액시즈에게 연락을 하게 되고, 하만이 아가마에 오게 된다. 그리고 하만은 은하제국과 싸우기 위해서 OZ와의 연합을 중재해 주는 데에 동의한다. 또한 콜로니의 무장집단은 자신들이 화이트팡이라고 이름을 밝히고, 그 지휘자는… 미리얼드 피스크래프트! 거기에 놀라움을 숨기지 못하는 일행. 특히 노인의 충격은 상당한 것이었다. 그리고 그런 상황에서 마치윈드는 은하제국군과 접촉하게 된다.

MAP(R女34)

마그와 로제가 적으로 나오고, 마그는 타케루로 설득할 수 있다. 마그를 설득한다고 해서 큰 변화는 없으므로, 일단 마그를 설득한 후에 바로 없애 버리자. (승부는 비정한 것) 5턴이 되면 적의 증원이 등장하지만, 초기배치된 두 무리의 사이에서 나타나므로 어려울 것은 없음. 그 외엔 아주 평이한, 아주 평이한 시나리오다.



▲말 좀 듣게나 이놈의 형씨!



▲이것이 마징가 팀 최종오의, 마징가 툴네이도닷!

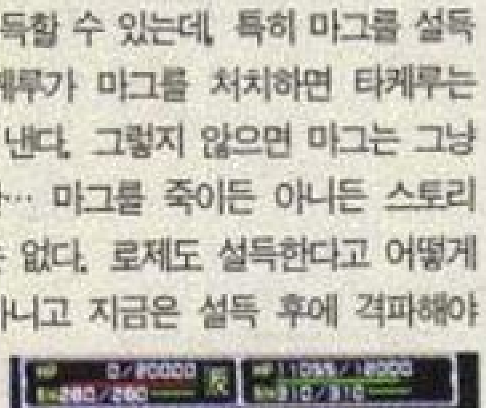
무사히 은하제국을 물리쳤는데, 낭보가 날아든다. 화이트팡이 OZ의 주둔지를 급습해서 파괴했다는 것. 그것 때문에 델마이유와 자미토프는 행방불명이다. 그렇게 되어서 은하제국에 대한 OZ의 공격은 기대할 수 없게 되었다. 상황을 확인하기 위해 스위트워터로 서두르는 마치윈드. 그 무렵 지구에서는 리리나가 미리얼드를 설득하기 위해 우주로 올라가려 하고 있었고, 토레즈는 델마이유의 사망으로 다시 OZ와 재단의 대표로 복귀하게 된다. 그리고 타케루의 설득 때문에 마그의 세뇌가 풀리려 하는 것을 보고, 다시 세뇌를 거는 로제. 또한 달에서는 헨켄과 첸이 넬 아가마에 뉴건담과 ZZ건담을 싣고 스위트워터로 향하고 있었다.

R女 35화
은하제국군 선견함대

리리나는 미리얼드를 설득하지만 미리얼드에게는 씨도 먹히지 않는다. 스위트워터로 향

MAP(R女35)

이번 시나리오도 평이, 평이. 타케루는 마그와 로제를 설득할 수 있는데, 특히 마그를 설득한 뒤에 타케루가 마그를 처치하면 타케루는 마그를 구해 낸다. 그렇지 않으면 마그는 그냥 죽어버리지만… 마그를 죽이든 아니든 스토리에 큰 차이는 없다. 로제도 설득한다고 어떻게 되는 것은 아니고 지금은 설득 후에 격파해야 한다. 증원은 한번 나온다. 이것으로 끝.



▶마그의 마무리는 갓마즈로!



▲이 처녀도 참 말 안듣네

한 마치윈드는 헨켄과 접촉하여 넬 아가마와 모빌슈츠를 받는다. 그 때 쇼우와 카미유는 하만에게 협력을 구하기 위해 액시즈로 가 있었다. 정비를 끝마친 넬 아가마는 은하제국의 함대와 싸우기 위하여 다시 우주로 나간다.

마그는 중상이긴 하지만 목숨에는 지장이 없다고 한다. 그렇지만 같이 싸울 수는 없는 듯. 그래서 마그는 요양을 취하기로 한다. 그리고 마그는 타케루에게 로제를 구해 달라고 부탁하는데… 쇼우와 카미유는 돌아와서 보고를 한다. 하만은 적이 될지 아군이 될지 모르겠지만, 은하제국과는 싸울 모양이다. 이것으로 일단 안심… 이라고 생각했지만, 곧 은하제국의 본대가, 그것도 엄청난 수가 침공한다고 한다. 과연 지구에 미래는 있는 것일까?

R女 36화 수전기 기지 총공격

은하제국은 지구에 강하를 실시하고 있었다. 거기에 마치윈드도 지구로 내려가자는 의견이 나온다. 그 때 하즈키 박사에게서 연락이 온다. 그는 기지를 누군가 노리고 있지만, 자신들이 여기를 떠날 수 없다며 원조를 부탁한다. 그래서 지구로 내려가기로 결정하는 브라이트.

MAP(R女36)

처음에 알베르토가 기지를 정탐하고 있다. 그러다 정찰대에 들키는 알베르토. 하지만 알베르토는 간단히 모빌슈츠를 부숴 버리고, BF단과 은하제국의 연합 부대는 수전기 기지로 쳐들어 온다. 처음에는 단쿠가와 블랙윙밖에 없지만, 3턴이 지나면 나머지 유닛을 꺼내 쓸 수 있다. 또한 3턴째에는 적의 증원도 나타난다. 이번 시나리오의 승리조건은 10턴을 버티는 것이고, 패배조건은 단쿠가가 격파되거나 기지 에어리어로 적이 들어오는 것이다. 단쿠가야 강하니 상관없을테지만, 생각외로 기지 내로 적이 빠르게 이동하기 때문에 미리 유닛을 이동시켜 3방향에서 오는 적들을 방어하자. 그리고 적의 수가 10마리 이하로 떨어지면 북쪽에서 계속 증원이 나타난다. 싸구려 기체들이지만 물량공세는 상당히 위협적이니 미리 위에 맵병기를 가진 유닛을 준비시켜 나오는 대로 쏘아 버리자. 8턴이 되면 알베르토가 기지에 침입하는 이벤트가 일어나고, 이골 준장은 '용'을 지키려 하다가 알베르토에게 당하고 만다. 그때 슈발츠가 나타나서 '용'은 지켜지지만, 아들 아란의 품에서 숨을 거두는 이골 준장. 11턴이 되면 드디어 '용'의 정체가 드러난다. 그것은 간돌. 수전기 기지 자체가 바로 전함 간돌이었던 것이다. 남은 적들을 간돌의 함포로 모두 날려 버리고, 전투는 종료된다.



▲세상에는 맨손으로 모빌슈츠를 부수는 놈도 있다(이 게임엔 많다)


▲간돌의 위력으로 한 방에 날아가는 적 부대!

이골 준장은 사라져 갔지만 그 뜻은 젊은 이들이 이어갈 것이다. 이제 간돌을 사용할 수 있게 되고, 단쿠가에 단공광아검이 추가된다. 돌아온 슈발츠는 도몬들과 이야기를 나눈다. 그는 데빌건담이 다시 부활하려 한다고 말한다. 그것을 듣고 조르쥬는 슈발츠의 정체를 묻지만, 슈발츠는 언젠가 이야기해줄 것이라며 지금은 말하지 않는다. 그 무렵 토레즈에게서 통신이 온다. 토레즈는 지금은 은하제국에 대해 지구인이 손을 잡을 때라고 하고, 일행도 그 의견에 동의한다. 그럼 이제 넬 아가마의 항로는 어찌될 것인가… 여기서 세레인의 선택은 도몬과 함께 데빌건담을 치러 가는 측, 효마들과 함께 은하제국의 부대를 치러 가는 측, 본대와 함께 양산박에 가는 측의 셋으로 나누어진다. 그 중 도몬과 함께 데빌건담을 치는 루트로 진행하기로 하였다.

R女 37화 사투! 란타오섬 대결전 (전편)

홍콩에서는 동방불패와 웡이 대화를 하고 있었다. 동방불패는 쿄우지가 데빌건담의 핵으로서 능력을 상실해 가고 있다고 하며 새로운 핵을 데려오겠다고 한다. 그러나 웡은 다른 꿍꿍이가 있는 듯 한데… 마치윈드에서는 도몬들과 세레인, 그리고 건담윙 팀이 같이 홍콩으로 가기로 한다. 홍콩에 도착해서 갈라져서 데빌건담을 찾기로 하는 일행. 그때 슈발츠는 레인에게 자신과 함께 가자고 한다. 그리고 레인은 거기에서 슈발츠의 정체가 쿄우지의 카피라는 것을 안다. 레인에게 지금까지의 사정을 이야기하기 시작하는 슈발츠. 그리고 이번화와 다음화는 전후로 나누어지므로 미리 다음화를 대비해서 건담W팀과 G건담팀에 강화파츠를 달아 놓는 것이 좋을 것이다.



MAP(R女37)

도몬이 데빌건담을 탐색하다가 동방불패와 만난다. 둘은 대결을 하게 되지만, 도중에 웡이 보낸 데스 아미가 두사람을 포위한다. 그래서 두사람은 같이 데스 아미와 싸우게 된다. 처음에는 맨몸으로 싸워야 한다. 하지만 도몬이나 동방불패나 적의 공격을 맞을 일은 없으므로 안심하고 싸워도 상관없음. 처음의 5대를 물리치고 나면 도몬과 동방불패가 지하로 떨어지는 이벤트가 생기고, 거기서 동방불패는 석파천경권을 써서 도몬을 구해준다. 두사람이 밖으로 나오자 다시 데스 아미가 나타난다. 여기서는 도몬은 갓건담을, 동방불패는 마스터 건담을 불러내 타고 싸우므로 더욱 쉬운 전투가 될 것이다. 그냥 두사람의 맵병기로 적을 날려 버리자. 전투가 끝나면 동방불패는 석파천경권을 전수해 준 뒤, 란타오 섬에서 기다리겠다는 말을 하고 사라진다.


◀드디어 도몬도 사용해 볼 수 있게 되었다!



▼동방불패는 역시 강하다!



▲이것이 전설의 유파 · 동방불패 최종오의 석파천경권!!

R女 38화
사투! 란타오섬 대결전 (후편)

MAP(R女38)

란타오섬에 도착한 일행. 하지만 도착하자마자 아렌비가 웡의 새로운 버서커 시스템에 잡혀서 빠져나가고 만다. 그리고 2턴이 지나면 버서커 아렌비가 적으로 나타나는데, 이때 도몬으로 먼저 설득을 하고 다음에 레인으로 설득하면 이벤트가 일어나 레인이 아렌비를 구해내고, 아렌비는 사라진다. 단 5턴 이내에 행해야만 한다. 5턴이 지나면 아렌비가 사라져서 나중에 데빌건담의 파일럿으로 나오기 때문. 다음에 이번에도 36화와 같이 적의 수가 줄어들면 계속 증원이 나오는데, 모두 8번 더 나온다. 데빌건담을 도몬으로 한 번만 치면 (데빌건담이 죽지 않도록) 이벤트가 벌어지고, 슈발츠의 정체가 밝혀진다. 슈발츠는 도몬의 형, 쿄우지의 그림자였다. 그리고 데빌건담은 원래 지구를 재생하기 위해서 만들어진 얼티메이트 건담이었지만, 오퍼레이션 메테오의 실패로 데빌건담이 되어 버렸던 것이다. 하지만 지금 데빌건담의 핵인 쿄우지의 몸이 한계에 다다라서, 지금 데빌건담을 친다면 파괴할 수 있다. 그래서 데빌건담을 파괴하라고 하는 슈발츠. 도몬은 형을 칠 수 없어 머뭇거리지만, 눈물을 머금고 석파천경권으로 데빌건담을 친다. 그리고 사라지는 데빌건담과 슈발츠. (그냥 데빌건담을 없애 버려도 상관은 없다) 그러자 동방불패가 나타난다. 동방불패는 자신의 계획을 부숴버린 도몬을 용서할 수 없다며 공격해 오니… 강력한 공격으로 한방에 보내자. 그리고 마지막으로 웡이 다시 데빌건담을 타고 나타난다. 악마는 저승으로! 보내 주자.

모두 함께 외쳐 보는 대사 : G건담 5인의 샤플 동맹권

ドモン: いくぞ, お前たちぃ!! (도몬: 간다, 너희들!!)

チボデー: おおっ! (치보데: 오옷!)

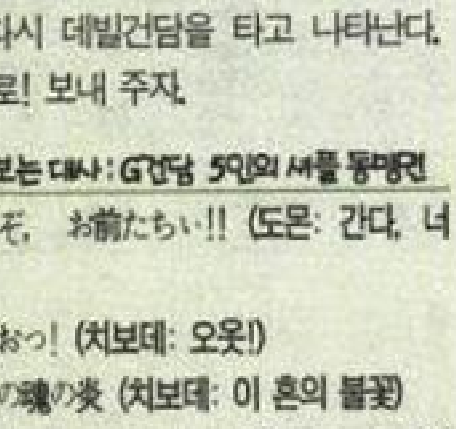
チボデー: この魂の炎 (치보데: 이 혼의 불꽃)

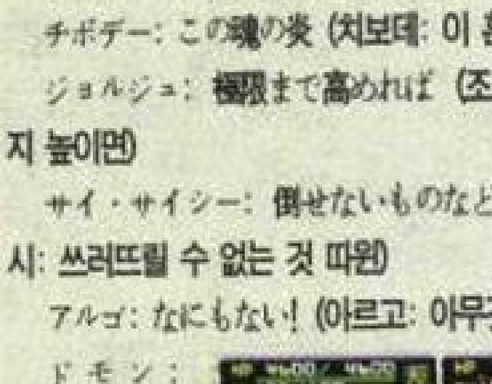
ジョルジュ: 極限まで高めれば (조르쥬: 극한까지 높이면)

サイ・サイシー: 倒せないものなど (사이 사이시: 쓰러뜨릴 수 없는 것 따윈)

アルゴ: なにもない! (아르고: 아무것도 없다!)

ドモン: 爆熱ッ, シャッフル同盟拳!! (도몬: 폭열, 셔플동맹권!!)





▲이것이 전설의 닭살기, 석파 러브러브 천경권!!

◀이것이 전설의 합체기, 폭렬 셔플동맹권!!!

동방불패는 지구를 너무나 사랑한 나머지 데빌건담을 이용해 인간을 지구에서 없애야겠다는 계획을 세운 것이었다. 하지만 도몬과 권을 겨루고 자신의 생각이 잘못되었다는 것을 깨닫는다. 그리고 도몬과 함께 떠오르는 태양을 향해 마지막 힘으로 외친다.

流波, 東方不敗は王者の風よ!

全新系裂!

天破侠亂!

見よ! 東方は赤く燃えている!

유파, 동방불패는 왕자(王者)의 바람이라!

전신 계렬!

천파 협란!

보라! 동방은 빨갛게 불타고 있다!

숨을 거두는 동방불패. 도몬은 사부를 소리높여 외치고… 데빌건담은 파괴했지만, 희생이 많은 싸움이었다. 다시 넬 아가마로 돌아오는 일행.

R女 39화
결사의 돌파작전 (전편)

양산박으로 향한 마치윈드. 거기서 츄죠 장관들이 서쪽으로 향했다는 사실을 안다. 거기에 따라 마치윈드로 서로 이동. 거기서 츄죠 장관과 합류한다. 거기서 쥴리아에게서 중요한 사실을 듣는 일행. 쥴리아의 이야기로는 '그라도스의 각인' 이라는 것이 지구를 멸망에서 지키는 열쇠가 될 것이라

MAP(R女39)

이번 시나리오의 특징은 10턴 내에 깨는 것과 그렇지 않은 경우의 이야기가 달라진다는 것이다. 클리어 방법은 녹색으로 빛나는 지역에 아군의 유닛을 전부 이동하든지, 적을 전멸시키든지 둘 중 하나인데, 적을 전멸시키는 쪽이 훨씬 간단할 것이다. 증원도 없으니 더더욱 좋다. 그리고 지금까지 두 번 설득했다면 3턴째에 토드가 서바인을 타고 등장한다. 또한 가리라아가 동료로 있고 마벨의 격파수가 30대 이상이라면 거기에 실키 마우도 함께 타고 있다. 토드는 그렇다 치더라도 서바인은 훌륭한 기체니 입수하도록 노력해 보자.



▲단공광아검!



▲트윈 오라 어택!!

한다. 그것은 옛 그라도스 인이 지구를 지키기 위해서 만든 안전장치 같은 것으로, 그것을 시동시키면 공간을 차단해서 지구를 은하제국에게서 지킬 수 있다고 한다. 그것을 작동시키기 위해 쿠스코로 향하기로 하는 일행. 태평양을 지나기 위해서는 은하제국의 세력권을 통과하지 않으면 안된다. 마치윈드가 그라도스의 각인을 발동시키려 한다는 사실을 안 즐 황제는 워르에게 그것을 파괴할 것을 명령하는데…

R女 40화
결사의 돌파작전 (후편)

MAP(R女40)

지난 시나리오와 이번 시나리오를 모두 10턴 이내에 클리어해야 41화가 일그러진 우주가 되고, 그렇지 않으면 그래도 포기하지 않고 (전편)으로 넘어가게 된다. 이번 화도 증원은 없으니 정신 똑바로 차리면 힘들 것은 없다. 여기서 로제가 나오는데 타케루로 로제를 설득하면 클리어 후에 로제가 동료로 들어온다. 그 이외엔 역시 별 거 없음. 패스.



▶워른지 원지 너는 죽어라!



▲자넬런지 원지 너도 죽어라!

전투가 끝나면 로제가 동료가 되고, 이제 마치윈드는 마지막 희망인 그라도스의 각인을 찾아서 쿠스코로 향한다.

R女 41화
일그러진 우주

먼 우주에서 지구를 보면서 이야기하는 자들이 있었다. 그들은 알 이 쿠이스. 예전에 보았던 아비 루라는 자가 속해 있는 수수께끼의 외계인들. 그들은 지구의 존망을 이야기하고 있었다. 그들의 목적은 도대체… 쿠스코에서 토레즈의 OZ군은 어떻게든 은하제국군을 방어해 내고 있었다. 하지만 그들도 오래는 못 갈 것. 하만의 액시즈 군과 화이트팡도 그럭 저럭 은하제국군을 막아주고 있다. 이제 유적 내에 들어온 일행은 빠르게 유적의 작동을 개시하려 하고, 워르를 비롯한 은하제국군은 어떻게든 유적을 파괴하려 한다.

MAP(R女41)

10턴 동안 버티거나 적을 전멸시키면 클리어되고, 적이 각인 안에 들어오면 게임오버인 그러한 맵이다. 적들은 3방향에서 진행해 오기 때문에, 적을 전멸시키고 싶다면 세 방향으로 나누어 진행하는 것이 좋다. 아래 방향에는 2회 이동이 가능한 유닛들을 보내고, 나머지 옆의 방향에 골고루 유닛을 나눠 보내자. 특히 맵병기를 가진 유닛을 옆으로 보내면 정말 쓸모 있을 것이다. 또한 돈을 많이 주는 적이 꽤 나오니 행운을 가진 유닛을 출격시키든지 격파수가 많은 파일럿이 격파시키든지 하는 것이 좋을 것. 뭔가 어려워 보이지만 적들이 약한 탓으로 해 보면 그다지 어렵지 않다.


▲드디어 그라도스의 각인이 발동된다

드디어 그라도스의 각인이 발동되고, 그것이 무슨 효과인지 확실히 모르는 워르는 일단 퇴각하기로 한다. 적에게 포위되어 풍전등화의 운명이었던 마치윈드도 간신히 살아 남고, 이제 은하제국의 병사들은 돌아갈 수 없을테니 그들을 회유하기 위한 권고문도 작성해서 로제가 발표하기로 한다. 그리고 각인의 발동 효과 때문인지 게타선이 폭주하는 사고가 일어난다. 일단 사고는 어떻게든 막았지만…

R女 42화
승리자가 없는 싸움

3일이 지나고, 각인 덕택에 은하제국군은 일단 퇴각했다. 하지만 아직 어떻게 될지는 모르기 때문에, 촉각을 곤두세우고 있는 마치윈드의 일행. 그때 새로운 정보가 들어온다. 토레즈가 OZ의 병사들을 집결시키고 있다는 것. 그것을 듣고 일행은 토레즈가 화이트팡을 치려는 것이 아닐까 추측한다. 그것을 듣고 마치윈드도 우주로 올라가기로 한다. 지구에 붙잡힌 셈인 워르를 필두로 하는 은하제국군은 즐 황제에게 통신을 보내지만, 즐 황제는 지구를 탈주병을 숙청해서라도 지구를 점령하라고 명령할 뿐 좋은 이야기는 해주지 않는다. 어쨌든 우주로 올라온 넬 아가마를 피스밀리온이 맞는다. 그리고 그 안에서 트로와를 발견하는 카토르. 카토르는 트로와가 살아 있는데 기뻐하며 말을 걸지만, 트로와의 상태는 어딘가 이상하다. 그때 카토르를 제지하며 트로와를 감싸는 캐스린이라는 여성. 그녀는 트로와가 기억상실이라며 그에게 더 이상 싸움을 하게 하지 말라고 하는데… 히이로는 듀오에게서 리리나가 리브라에 있다는 이야기를 듣고는 리리나를 만나러 날아가 버린다. 또한 게타선 사고를 응용하여 진 게타를 만들어 내는 작업이 한창 진행된다. 거기서 게타G를 가지고 진게타를 움직이는 실험을 하다가 게타G는 대파되고 만다. 사오토메 박사는 진게타가 위험하다며 타는 것을 말리지만, 단순무식한 게타팀은 사오토메 박사를 설득해서 진게타를 타기로 한다. 히이로는 리브라에 도착해서 리리나를 데리고 나오게 되고, 그 전에 리리나는 마지막으로 미리얼드를 설득하지만, 역시나 씨도 안 먹힌다. 그리고 그때 하만도 움직이기 시작한다.

MAP(R女42)

이제 진게타와 트로와의 헤비암즈改를 쓸 수 있다. 이번 전투에서는 히이로와 노인은 나중에 증원으로 나오니 참고. 처음에는 리브라가 있는데, 토레즈의 OZ군은 이 리브라를 공격하려 하고, 화이트팡은 오직 토레즈만 노린다. 우리는 빨리 전진하면서 토레즈가 화이트팡을 처치하기 전에 돈과 경험치를 얻자. OZ군도 모두 공격할 수 있으니 그들 역시 학살. 3턴이 되면 제리드가 나타나니 그를 천당으로 보내 주자. 리브라는… 격파하는 것이 불가능한 배로써 한번이라도 공격을 받으면 그 다음 턴에 이벤트가 일어나서 사라진다. 또한 이 이벤트는 토레즈가 격파되거나 적을 어느 정도 죽여도 일어난다. 하워드가 피스밀리온을 가져와서 리브라와 충돌시키고, 그것으로 리브라를 지구에 충돌시키는 것을 간신히 막아 낸다. 하지만 피스밀리온 역시 사라지고… 리브라가 파괴되면 그 안에서 미리얼드의 에피온과 히이로의 윙제로가 나온다. 히이로는 나오자마자 맵병기를 쏘아 주자. 에피온은 사정이 짧지만 2회 행동을 하고 성능이 좋고, 더미도 3개나 있는 골치아픈 기체. 원거리 공격으로 처치한다. 토레즈가 격파당하면 토레즈는 죽게 되고, 또한 적을 전멸해도 토레즈는 사망한다. 어쨌든 화이트팡이 전멸하면 액시즈 군이 나타난다. 여기서는 적을 약간 없애면 플이 나타나는데, 플은 당연히 쥬드로 설득할 수 있으므로 미리 쥬드를 내놓자. 마슈마, 캬라, 하만, 플은 모두 2회 행동하고, 하만은 더미가 3개, 사정 8의 패널에다 환상의 운동성, 장갑 3000이라는 사기기체 큐베레이를 탄다. 또한 적 기체수가 6기 이하가 되거나 큐베레이의 HP가 10000 이하로 떨어지면 적이 퇴각하므로 경험치와 돈이 많은 적을 골라 죽이자.


▲결국 토레즈도 우주의 먼지로 돌아간다


▲하만 칸의 큐베레이. 2회 이동을 하는 만큼 한방에 해치우자

화이트팡은 와해되었지만 또한 많은 것을 잃은 전투였다. 크와트로 역시 전투 도중에 모습을 감추어 생사 불명인 것이었다. 살아남은 레디는 월면기지로 가서 OZ를 재정비해 난민들을 돕겠다고 밝힌다. 거기에 동행하는 리리나와 줄리아. 또한 노인은 어딘가에 미리얼드가 살아 있다고 믿고 있다. 그리고 크와트로, 즉 샤아가 사라진 것에 대해 불안감을 가지는데…

R女 43화
지구권 제압

앞으로 할 일을 논의하고 있는 일행. 그때 마리아가 급히 들어와서 액시즈에서 대규모의 함대가 움직이기 시작했다고 말한다. 어디서 그렇게 많은 함대를 가지고 왔는지 몰라도 그들의 목적을 아직 모르는 이상 섣불리 움직일 수 없다. 그때 재미있

는 정보가 하나 들어온다. 지구권에 남아 있는 은하제국의 잔존병력 중에서 즐 황제의 모습이 있다는 것인데… 그것을 듣고 즐 황제를 직접 쳐서 은하제국군의 사기를 떨어뜨리기로 결정하는 일행. 그래서 마치윈드는 은하제국군과 싸우기 위해 다시 나선다.

MAP(R 43)

오래만에 평이한 시나리오. 적 중에서 워르 우주전함을 없애면 즐 황제가 직접 나온다. 그리고 즐 황제를 물리치면 없앤 것은 자신의 그림자에 지나지 않는다며 일행을 비웃고는 사라진다. 즐 황제를 물리치면 적이 퇴각하고, 액시즈 군이 나타난다. 바보같은 마슈마는 공격을 해 오는데, 여기서 나오는 플은 쥬드로 설득할 수 있다. 하지만 일단 쥬드 옆에 있는 그레미를 먼저 해치운 다음에 플을 설득해야만 실패하지 않고 동료로 들어온다. 역시 적을 전멸시키면 끝.



▶즐 황제여, 내 혼이 담긴 스토나 선사인을 받아랏!



▲여기서 플도 합류한다

전투가 끝나자 하만에게서 통신이 들어온다. 그녀는 쓸데없는 싸움이 일어나긴 했지만 이미 지구권은 자신들이 제압했다고 이야기한다. 그리고는 은하연방을 완전히 몰아내기 위해서 이번엔 동맹을 체결하자고 한다. 브라이트는 받아들이지만, 다이사크나 쥬드로서는 납득하기 어려운 결론이었다.

R 44화
결전주역 (전편)

하만과 동맹해서 은하제국군을 물리칠 작전을 짜는 일행. 하만의 액시즈 군이 적의 병력을 분산시키면 그 가운데로 치고 들어가서 즐 황제를 직접 치는 것이 마치윈드의 역할이다. 액시즈에서는 하만이 가토에게 노이에 질을 주고, 그레미에게는 사이코 건담을 준다. 그레미는 플투를 깨운 후에, 사이코 건담에 플투를 태우는데… 작전을 개시하는 마치윈드. 일단 은하제국의 다른 부대를 물리치는데, 그때 마슈마와 캬라가 와서 마치윈드에 합류하고, 마치윈드는 하만보다 먼저 은하제국의 본대와 마주친다.

MAP(R 44)

드디어 은하제국과의 결전. 지금까지 은하제국의 적들이 총출동하고 그런 만큼 돈이 넘쳐나는 판이다. 행운을 가진 캐릭터들을 미리 7명 정도는 준비해 둘 것을 권한다. 조금 큰 거다 싶으면 무조건 행운을 걸고 치도록. 또한 마슈마와 카라를 아군으로 쓸 수 있다. 증원은 두 번 있는데, 첫 번째는 아군이 중간쯤 진행하면 나타나고, 두 번째는 적을 물리치다 보면 나타난다. 역시 모두 우리의 돈과 경험치를 위한 발판으로 생각하자. 첫 번째 증원에는 우페이가 적으로 나오는데, 적에게 세뇌 당해 맛이 가 있는 듯. 한 방에 보내주자. 끝에 있는 즐 황제는 처음에 워르 우주전함을 없애면 다시 직접 나타나고, 여기서 그냥 없애면 한번 부활한다. 만약 한 번에 죽이고 싶다면 갓마즈로 마지막 일격을 가하면 된다. 하지만, 엄청난 돈과 경험치를 주는 즐 황제를 한 번만 죽일수 있나? 반드시 두 번 다 없애자.



▲파이날 다이나믹 스페셜!!



▲즐 황제는 부활하지만… 다시 스토나 선사인에 침몰하고 만다

R 45화
결전주역 (후편)

즐 황제가 사라지고 나서 하만은 본색을 드러낸다. 마치윈드에 투항해 온 은하제국 병사를 무참히 학살한 다음에, 액시즈와 마치윈드가 갈 길이 다르다는 것을 알자 이젠 마치윈드를 향해 총부리를 돌린다. …하만! 용서치 않겠다!

MAP(R 45)

물론 마슈마와 카라는 적 측에 있다. 이제 점점 2회 행동하는 적도 많아져서 골치가 아파질 것. 특히 하만은 정말 무섭다. 2회 행동하는 적들은 되도록 깊이 끌어들여 한방에 보내는 것이 좋다. 여기서 나오는 플투는 플이 있을 경우에만 쥬드로 설득할 수 있지만, 아직 동료가 되어 주지는 않는다. 일단 설득해 두자. 하만은 예전과 마찬가지로 더미가 3개 있고, HP가 30% 이하가 되면 퇴각한다. 또한 하만이 퇴각하면 다른 적들도 모두 퇴각하니 하만을 가장 마지막에 없애자. 간신히 적들을 모두 물리치면 갑자기 예전에 봤던 아비 루라는 녀석과 비슷한 녀석이 나타난다. 그는 자신을 알 이 쿠이스. 대은하의 의사를 실현하는 자라고 말하며 싸움을 걸어 온다. 예전의 아비루와 마찬가지로 이놈도 강하다. 하지만 열혈과 근성 앞에 장사 없다. 사정이 9칸이고 2회 행동을 하니 미끼를 좋은 것을 던져야 한다. 서바인을 추천.



▲플투도 설득, 설득!



◀알 이 쿠이스의 제이 렌. 이 놈도 괴물이다!

비록 무사히 은하제국을 물리치고, 이어서 일단 액시즈 군도 물리치긴 했지만 동료들의 표정은 어둡다. 정체를 알 수 없는 새로운 적 때문. 그때 마리아와 듀크가 프리드별의 전설 중에서 그 이름을 들어본 적이 있다고 말한다. 알 이 쿠이스. 은하를 다스려 지키는 자. 하지만 듀크도 은하선사문명의 전설이라고만 생각할 뿐, 실제로 존재를 믿을 수는 없는 듯. 무사히 라비앙로즈에 도착한 일행은 일단 쉬면서 다음의 일을 생각해 보기로 한다. 그리고 넬 아가마의 의무실에서 깨어나는 우페이. 그는 역시 세뇌되어 있었던 것으로, 이제 세뇌가 풀려서 동료가 되어 준다. (그래도 여전히 기분 나쁜 녀석)

R女 46화
야심

하만은 이제 사이드3로 들어가서 자신들을 네오지온이라고 명명하고, 자신 있게 계획을 추진해 나가고 있었다. 그리고 그레미에게 지구 점령을 맡기고 자신은 마치윈드를 치러 한다. 하지만 그것이 실수. 그레미는 이미 하만에 대한 모반을 꾀하고 있었던 것이다. 플의 클론을 만들고 라칸과 아리에스를 자기편으로 끌어 들인 그레미는 드디어 하만에 대한 반역의 기치를 든다.

MAP(R女46)

처음에 하만이 마치윈드를 치러 나오지만, 플투가 지휘하는 그레미의 플 클론 부대가 나오고 하만은 뒷 일을 맡기고 사라진다. 그리고 플투 역시 하만 뒤를 따라 사라진다. 전투가 시작되면 우선 위협이 되는 것은 바로 위에 있는 플 클론 부대. 그들은 양산형 큐베레이를 타고 있고, 2회 행동에다가 패널이라는 무지막지한 무기를 사용한다. 그러므로 다가올때까지 기다리다가 다가오거든 일제히 달려들어 모두 일격에 보내 버리는 것이 길. 하만 군이 12기 이하가 되거나 6턴이 되면 똑같은 장소에서 양산 큐베레이 6대와 플투의 퀸맨서가 출현. 그러므로 미리 맵병기 사용 가능한 유닛을 두고 있다가 나오는 대로 맵병기를 쏴서 없애도록 하자. 플투는 쥬드로 설득하면 혼란을 일으키며 가 버린다. 나머지는 맵병기를 가진 카라의 게마르크를 주의하며 없애면 끝.



▲여기서는 맵병기로 한방에 보내버리는 것이 최선!



▲퀸맨서는 강한 기체이므로 빨리 쥬드로 설득해서 보내버리자.

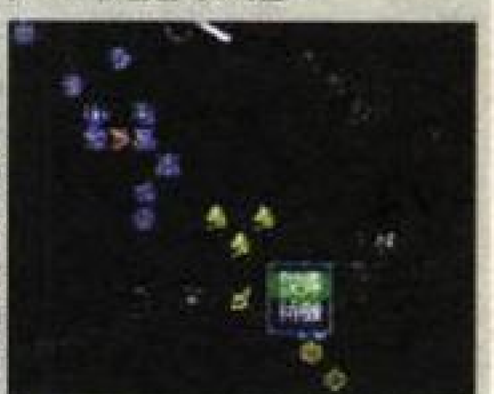
그레미의 반란에 대해서 여러 의견들을 나누는 마치윈드의 일행. 그리고 사이드3에 있는 하만은 그레미가 액시즈로 간다는 말을 듣고서도 놀라는 기색이 없다. 하만은 그레미의 모반도 예측하고 있었던 것이다.

R女 47화
액시즈의 공방 (전편)

이제 전, 중, 후로 3화가 진행되므로 미리 이번 인터미션에서 3화를 거쳐 나갈 준비를 해 두자. 특히 두 번째 전투는 기지 내에서 전투가 진행되므로 날 수 있는 유닛을 미리 준비하자. 하만은 그레미를 치기 위해서 액시즈로 진행하고, 싸우기 위한 모든 준비를 끝마친 마치윈드의 일행도 그레미와 하만을 모두 치기 위해 액시즈로 향한다. 이제 액시즈에서 세 세력의 충돌이 벌어진다!

MAP(R女47)

그레미와 하만이 대치하는 상황에서 마치윈드가 도착하자 그레미는 플투를 데리고 액시즈 내부로 들어가 버리고, 하만도 그를 쫓아 안으로 들어간다. 이번 전투는 하만군이 우방 중립으로 나오고, 그레미군이 적으로 나온다. 그래서 하만군을 공격할 수 없고 그들도 우리를 공격하지 않는다. 그렇지만, 하만군을 적 아군 구별이 불가능한 맵병기 (윙제로의 버스터 라이플이나 갓건담의 초급패왕전영탄 등)으로 죽이면 돈과 경험치를 얻을 수 있으므로, 반드시 무저항인 중립 유닛을 학살해 피바다를 이뤄보자. 증원은 1번으로 그레미군의 유닛이 5기 이하가 되면 나온다. 간단하긴 하지만 역시 양산형 큐베레이에는 주의해서 싸우도록. 아! 그리고 하만군의 마슈마나 카라를 쥬드로 설득할 수 있다. 44화 결전주역(전편)에서 마슈마와 카라가 파괴되지 않았어야지 여기서 설득이 가능하고, 둘 다 파괴되지 않았더라도 둘 중 한 명만 선택해 설득할 수 있다. 여기서 말을 건 상대는 나중에 동료로 들어온다. 마슈마는 자크3改를, 카라는 게마르크를 타고 온다. 전력적으로는 게마르크가 훨씬 낫지만…



▶선택의 순간. 과연 쥬드는 누구를 선택할 것인가?



▲…이것이 우방 학살의 증거사진. 돈과 경험치의 길에 정은 필요 없다!

R女 48화
액시즈의 공방 (중편)

하늘의 도우심으로 마치윈드가 하만보다 먼저 그레미와 조우한다. 플은 플투를 설득하지만, 플투는 자신을 혼란시키지 말라며 설득을 듣지 않는다. 이제 그레미와의 결전이 시작된다.

MAP(R女48)

기지전이라서, 적들이 제자리에 처박혀서 움직이지 않는다. 그리고 증원은 아군이 전진함에 따라서 나타난다. 그렇다고 계속 전진하기만 하면 뒤에 적이 남아 있더라도 사라지는 일이 있으니, 돈과 경험치를 쌓고 싶다면 천천히 적을 각개격파로 전멸시키면서 가면 좋을 것이다. 역시 주의할 대상은 양산형 큐베레이. 이들만 주의하면 별로 어려울 것은 없다. 끝까지 도착하면 그레미와 플투의 퀸맨서가 있는데, 지금까지 플투를 설득해 왔다면 여기서 쥬드로 플투를 설득하면 플투가 빠져나와 동료가 되어 준다. 단, 그레미가 살아 있을 때 플투를 설득해야 플투가 그레미에게 염증을 느끼고 동료가 되어 주고, 그레미가 먼저 당했다면 동료가 되지 않는다. 그리고 그레미의 퀸맨서는 더미가 5개나 있으니, 미리 맵병기로 더미를 제거하고 일격을 가해 작살내자.



▲포우, 레벨 50에 기적의 여성이 되다



▲퀸맨서가 약한건지, 그레미가 바보인건지…

전투를 끝냈지만 아직 남아 있는 상대가 있다. 바로 하만! 하만의 부대는 지금 그레미의 뉴타입 부대에 공격을 받아 상당히 피해를 본 상태라고 한다. 그러므로 지금 하만을 치면 전력이 작은 마치윈드라도 하만을 쓰러뜨리는 것이 가능할 것이다. 모두가 그 의견에 찬성을 하고, 마치윈드는 하만을 물리치러 출발한다!

R女 49화
액시즈의 공방(후편)

문답무용! 하만과의 전투 시작이다!

MAP(49)

우방 유닛은 처음부터 액시즈 위에 있기 때문에 액시즈 위에서 적을 기다려서 싸워도 상관없다. 하지만 앞으로 나서 싸우는 것도 재미있을 것. 적의 기체가 15기 이하가 되면 양산형 큐베레이 잔당이 서쪽 끝에서 나타난다. 미리 윙제로 커스텀을 보내 놓고 기다리다가 나오면 행운을 걸고 버스터 라이플로 맞이해 주자. 또한 13기 이하가 되면 가토가 증원으로 등장한다. 이번 맵은 하만과 가토 이외에는 얼굴이 없으니 2회 행동도 없다. 간단히 승리할 수 있을 것이다. 단, 하만의 큐베레이는 더미가 5개고 여전히 강력하니 맵병기로 더미를 없앤 다음에 한방에 날리자.



▲맵병기로 더미를 깨자



▲하만! 단공광아검을 받고 사라져랏!

하만을 물리쳤다. 이것으로 모든 일은 일단락 된 셈. 아직 잘 실감은 나지 않지만… 일행은 그간의 지친 몸을 쉬기 위해서 달로 향한다. 달에 도착해서 정말 오래간만에 휴식의 시간을 가지는 사람들. 하지만 며칠 후, 쉴 새도 없이 적이 다시 나타난다. 그들은 확실하진 않지만 아마 무게 제국인 듯 하다. 무게졸바도스 제국은 역시 각인의 영향을 받지 않는 것인가? 그것을 발견한 박사들은 시간 여유가 좀 있으니 일단 마치윈드의 일행이 좀 쉬도록 두기로 한다.



R女 50화
악몽, 재래

역시 관측된 적은 무게 제국군이었다. 그것도 길드롬 군단. 그렇다는 이야기는 이제부터 무게 제국이 침공해 올 것이라는 이야기가 되는데… 그런 것을 걱정해도 어쩔 수 없는 일. 지금 지구권에서 유일하게 전투 가능한 함대는 마치윈드 뿐이므로 마치윈드는 길드롬 군단을 맞아 싸우기 위해서 아스테로이드로 나선다.

MAP(R女50

오랜만에 무게 군단을 보니 반갑… 이 아니고, 얼마 전까지 싸우던 모빌슈츠 부대에 비하면 훨씬 쉽다는 사실을 느낄 수 있을 것이다. 단 하나 주의할 것은 적 기체수가 12기 이하로 줄거나 길드롬의 HP가 반 이하로 떨어지면 예전에 보았던 기력 떨구기 정신 공격을 길드롬이 사용한다는 것. 그러므로 미리 별동대를 보내어서 길드롬을 일격에 처단해 버리자. 또한 5턴이 되거나 8기 이하로 떨어지면 증원이 나오지만, 하품이 나올 정도로 쉬운 적들 뿐.

수퍼계와 마찬가지 이야기로 진행되다가 선택지가 나온다. 위의 선택지는 무게 우주로 가는 것으로 51화가 「최후의 포효」가 되고, 아래 선택지는 지구권에 남는 것으로 51화가 「샤아의 반란」이 된다. 리얼계쪽은 무게로 나가는 것을 택했다. 큰 맘을 먹고 무게의 우주로 가기로 하는 세레인. 이제 무게 우주는 브라이트, 반죠, 아란, 수전기대, 건담W팀(카토르 제외) 마징가Z팀, 그렌다이저팀, 게타팀, 타케루와 로제, 레이즈너팀이 간다.



▲무게 제왕과 결말을 지으러 간다!

R女 51화
최후의 포효

안나는 에이지에게 자신이 키운 꽃을 주면서 반드시 돌아올 것을 부탁한다. 그리고 간돌포에 의해서 무게의 우주로 향하는 넬 아가마. 그들이 나온 곳은 본 적도 없는 이상한 공간이었다. 거기에서 무게 제왕은 일행이 온 것을 알고, 데스가이어에게 이야기를 한다. 그리고는 '투기장'을 준비하는 무게 제왕. 이 공간에서는 모든 것이 그들의 뜻 대로인 것인가? 하지만, 당연히 질 순 없다!

MAP(R女51)

다른 건 몰라도 3턴이 시작되게 되면 데스가이어가 기력을 떨어뜨리는 정신공격을 쓴다. 길드롬만 쓰는 줄 알았더만… 그러므로 단쿠가나 진게타에 가속, 각성 등을 걸어서 데스가이어를 일격에 쓰러뜨리자. 하지만 데스가이어는 한 번 쓰러뜨려도 한 번 다시 부활한다. 그러니 2회 행동에 각성을 사용하지 않으면 힘들 것이다. 하지만 기력이 떨어지는 것보다는 나으므로 반드시 3턴 전에 두 번 없애도록 하자. 증원이 한 번 나오지만 신경쓸 것은 못되고, 적을 전멸하면 무게 제왕이 나타난다. 무게 제왕을 물리치면 적이 사라지지만, 돈과 경험치를 얻기 위해서는 미리 맵병기를 가진 유닛(즉, 윙제로 커스텀)을 준비해서 증원이 나오면 한번에 없애 돈과 경험치를 얻자. 무게 제왕은 HP가 반 이하가 되면 초근성을 한번 사용하므로 반 가까이 깎아서 일격에 보내자. 그를 없애고 나면 갑자기 예전의 아비 루가 나타난다. 그는 일행이 여전히 재미있다며 싸움을 걸어온다. 이녀석도 HP가 30% 이하가 되면 퇴각하므로 일격에 보내자.



▲데스가이어, 일격에 가랏!



▲무게 제왕도 스토나 선샤인 앞에는 무력!

무게 제왕은 쓰러뜨렸지만 일행은 텅 빈 허공 속에 남아 있는 꼴이 되었다. 살아 있는 것 만으로도 다행이긴 하지만… 지금으로선 돌아갈 방법도 찾을 수 없으니, 일행은 낙관적인 마음을 가지고 지구의 일행이 데리러 오는 것을 기다리기로 한다.

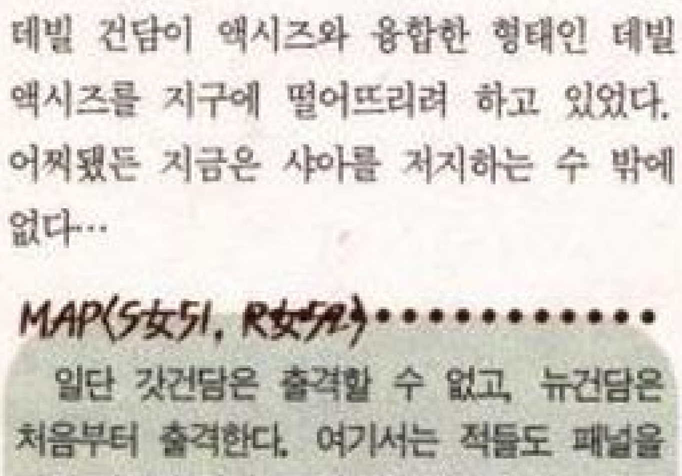
S女 51화, R女 52화
공포! 데빌 액시즈 시동! (전편)

• S女50화에서: 지구를 향해 기동하기 시작하는 액시즈. 마치윈드는 이것을 저지하러 출발한다. 가는 도중 액시즈를 발견한 일행은 그것이 데빌 건담과 융합되어 있는 것을 보고 놀라는데 도대체 어떻게 된 것인가? 바로 액시즈 저지 작전에 들어가기 직전 간돌이 돌아와서 다시 합류하게 된다. 그들에겐 쉴 틈도 주지 않고 싸우게 해서 미안하지만…

• R女51화에서: 정처 없이 허공을 떠돌고 있을 때 드디어 간돌이 나타난다. 다행히도 초공간에서는 시간의 흐름이 달랐기 때문인지 일행이 2주를 버티고 있을 동안 지구에서는 4달이 지나서 간돌의 수리가 끝났다고 한다. 어쨌든 지구권도 지금은 평화로운 듯 하고, 넬 아가마를 버리고 간돌을 타고서 지구로 돌아가는 일행. 무사히 지구에 도착해서 기뻐하고 있을 틈도 잠시, 지구에서는 전투가 벌어지고 있었다. 마치윈드와 누군가가 싸우고 있었는데… 그 상대는 샤아! 샤아는 데빌 건담이 액시즈와 융합한 형태인 데빌 액시즈를 지구에 떨어뜨리려 하고 있었다. 어찌됐든 지금은 샤아를 저지하는 수 밖에 없다…

MAP(S女51, R女52)

일단 갓건담은 출격할 수 없고, 뉴건담은 처음부터 출격한다. 여기서는 적들도 패널을 가진 기체가 많다. 또한 2회 행동을 하는 적들은 수도 없이 많이 나온다. 일단 맨 앞의 기라 드가와 비르고2는 약하므로 한방씩에 없애서 기력을 올리자. 그 다음에 나오는 사이코 건담과 지옹그가 문제. 이들은 2회 행동을 하고 사이코 건담은 HP도 굉장하다. 그러므로 공격받지 않는 범위까지 잘 끌어내서 공격력을 집중해 파괴하자. 다음에는 얼굴 있는 녀석들. 레즌, 퀘스, 규네이. 모두 거리를 잘 계산해 일격에 날리지 않으면 피를 본다. 반드시 일격으로! 특히 규네이는 졸개 주제에 더미를 3개 가지고 있으니 더미를 날리고 일격으로 끝을 보자. 적이 10기 이하가 되면 증원이 출현하는데, 기라 드가는 간단하지만 야크트 드가는 역시 패널 기체니 맵병기로 잘 잡아서 없애자. 남는 것은 샤아, 미리얼드, 데빌액시즈 뿐. 미리얼드는 더미 3개, 샤아는 더미 5개이고 샤아는 패널 맵병기도 가지고 있다 (수퍼계일 경우는 미리얼드 대신 가토이다). 이 중에서 데빌액시즈는 아군 전함 이외에는 공격해 오지 않으므로 근처에 안심하고 가도 상관없음. 둘의 더미를 날린 후에 없애 버리자. 샤아도 일격에 보내도록. 데빌액시즈는 HP만 많을 뿐 매우 간단하니 여유를 가지고 없애자. 적을 전멸시키고 나면 다시 증원이 나타나고, 아군도 증원이 나타난다. 마그아낙대와 만다라 건담. 둘 다 쓸모 없으니 제쳐두고, 적의 증원은 증원은 야크트 드가, 지옹그, 양산형 큐베레이이다. 모두 2회 행동이니 정확한 거리 계산으로 맵병기를 사용해 처치해 버리자.


▲툴기스3의 공격이라도 뉴건담은 I필드로 막아낼 수 있다!


▲패널을 베어낸다, 아므로 만세!


▲배반자에게는 죽음이 있을 뿐이다, 샤아!!

간신히 적들을 물리치고 무라사메의 도움으로 액시즈 내부로 침투하는 일행.

S女 52화, R女 53화
공포! 데빌 액시즈 시동! (후편)

MAP(S女52, R女53)

갓건담을 필두로 10기의 유닛이 출격할 수 있다. 또한 아므로의 뉴건담은 이번엔 출전 불가. 데스 아미는 매우 간단하지만 빅잠, 사이코건담과 사이코건담 mk2는 HP가 엄청나서 골치 아픈 존재들. 히이로가 있다면 맵병기에 혼을 걸어서 싸버리는 것도 좋다. 그래도 패널 기체는 없으니 다행이랄까? 끝까지 가면 그랜드마스터 건담이 있는데, HP만 많지 무지 약하다. 가볍게 보내 버리면 바리어가 해제되어 안으로 들어갈 수 있다. 안으로 들어가면 데빌건담의 최종형태가 나타나는데, 이놈도 HP만 많았지 엄청나게 약하다. 한번 쓰러뜨리면 다시 한 번 부활하므로, 우리에게 돈과 경험치를 주는 것에 대해 고마움을 가지고 행운과 노력을 걸고 없애자.


▲데빌건담 최종 1형태는 스토나 선샤인!


◀데빌건담 최종 2형태는 단공광아검!!

데빌건담을 없애서 액시즈의 동력은 차단했지만 이미 액시즈는 지구로 낙하하기 시작했다. 하지만 마지막까지 포기할 순 없는 것, 무슨 일이 있더라도 액시즈를 막아내기 위해서 일행은 최후의 전투를 준비한다. 또한 샤아도 마지막 전투를 준비하고 있었다.

S女 53화, R女 54화
절규의 우주

샤아와의 결전의 시간. 브라이트는 처음에 핵미사일로 액시즈를 공격하고, 다음에 간돌포의 포격, 마지막으로 라 카이람을 직접 액시즈에 접촉시켜 액시즈 내부에 폭탄을 설치해 파괴한다는 작전을 세운다. 하지만 샤아의 방해가 있으니 목숨의 보장을 할 수 없는 작전. 브라이트는 모두의 목숨을 맡겨 달라며 미안하다고 말하고… 히이로는 리리나와 마지막일지도 모를 이야기를 하고, 샤아 군의 사람들도 모두 각자의 생각을 가지고 전장으로 나온다. 이제 결전이 시작된다.

MAP(S女53, R女54)

증원은 딱 한번. 그것도 3대 뿐이다. 기체수도 적어서 쉬울 것처럼 보이지만 거의 대부분이 2회 행동에다가 패널을 가진 적도 많으니 죽을 지경일 것. 이번 화의 목적은 보면 알겠지만 액시즈가 지구에 떨어지기 전에 라 카이람을 액시즈에 가져다 대는 것이다. 액시즈는 1턴마다 움직이기 때문에, 6턴이 시작되기 전에 라 카이람을 접촉시키지 않으면 끝이다. 즉 5턴 안에 라 카이람을 붙이란 말. 그러므로

시작 전에 라 카이람에 메가부스터를 붙여 두자. 적은 2턴째 기라 드가, 3턴째 야크트 드가와 양산 큐베레이, 4턴째 지옹그와 사이코건담mk2 이런 순으로 움직인다. 그러므로 거리를 잘 계산해서 모두 한 턴 내에 파괴시키도록. 적에게 공격할 기회를 절대 주어선 안된다. 또한 규네이는 더미 5개, 사아와 미리얼드(가토)는 더미 7개를 가지고 있다. 라 카이람이 액시즈와 접촉하면 빅잠 3대가 액시즈에 나타난다. 역시 나오는 대로 치도록. 이번 화에서는 사아를 격파하는 시기와 이야기의 결말이 밀접하게 관련되는데, 라 카이람은 액시즈에 접촉한 2턴 후에 액시즈의 폭파 이벤트가 일어난다. 그 이전에 아므로로 사아를 격파했다면 사아는 탈출하고, 끝까지 사아가 살아 있으면 그 유명한 뉴건담 이벤트가 일어난다. 또한 퀘스를 격파하지 않는다면 클리어 후 퀘스가 동료로 들어온다. 폭파 이벤트 후에 아므로로 사아를 격파하면 사아는 죽고 말고, 퀘스도 그 자리에서 자폭한다.





▲여기는 더미의 천국이다!

◀사아…



▲뭐지…? 나에게도… 세계가 보이는 건가…?

드디어 샤아도 물리쳤다. 알 이 쿠이스라는 정체불명의 자들이 아직 남아 있지만, 어쨌든 지금은 지구권의 평화를 되찾은 것이다. 하지만 알 이 쿠이스라는 자들에 대해서 이야기를 하는 도중에, 말하기가 무섭게 그들이 나타난다. 그들의 목적은 도대체 무엇이길래…?

S女 54화, R女 55화
미래를 이 손에

갑자기 주변이 환해지며 마치윈드는 어딘가로 이동한다. 그곳은 우리의 은하가 내려다보이는 장소. 그렇다면 여기는… 은하의 바깥!? 그곳에서 그들은 모든 진실을 이야기한다. 자신들 알 이 쿠이스는 은하를 영원히 존속시키기 위해서 움직이고 있다고 한다. 영겁의 시간을 살아오며 은하를 지켜온 자신들의 종족도 이제 자신들 셋만 남기고 사라졌기 때문에 자신들을 대신해 새로운 은하의 의사를 체현하는 자를 찾고 있었다는 것이다. 그들은 지구인의 싸움을 처음부터 보고 있었다며, 무게 제국이나 은하제국을 쓰러뜨린 것은 의외라고 이야기한다. 그러면서 지구인은 미성숙하긴 하지만 그 투지나 저항력을 높이 사서 은하를 지키는 후계자로 인정한다고 하는데… 그러면서 너희들에게 정해진 숙명에 따라 대은하의 의사를 받아들이라고 한다. 거기에 반발하는 일행. 그러자 그들은 일행을 계속 보며 결정한 것이라며, 지금까지의 모든 싸움 역시 가장 강한 자를 찾기 위해서 준비된 싸움이었다고 이야기한다.



MAP(S女54, R女55)

2턴이 되면 제이 렌, 5턴이 되면 아비 루가, 7턴이 되면 바르 아가 움직인다. 적은 셋 뿐이고 골치아픈 더미도 없다. 이번 판이 마지막이므로, 경험치도 돈도 필요없다. 필요한 것은 기합, 격려, 열혈, 혼, 기적과 가장 강력한 무기들 뿐!! 셋 다 사정 9인 무기를 가지고 있으므로 2회 이동해서 공격 가능 범위에 들어오길 기다리다가 들어오면 집중 공격해 보내 버리자. 셋 다 없애면 그들은 다시 살아난다. 그러고서 제이 렌과 아비 루는 일행을 전멸시키고 지구에 가서 다른 가능성을 시험해 보자고 하는데, 바르 아는 잠시 생각하다가 다시 한번만 해보자고 한다. 그래서 다시 전투. 앞서와 똑같다. 이벤트 후 2턴 째에 제이 렌, 5턴 째에 아비 루, 7턴 째에 바르 아가 똑같은 위치에서 똑같이 움직이니, 진열을 정비해서 한번에 맞아 싸우자. 셋 다 물리치면 대망의 엔딩!!



▲적들은 강력, 남은 것은 최선을 다해 싸우는 것 뿐!



▲미래를 위해 이 일격을 건다! 받아랏! 셔플동맹권!!

거기에 일행은 경악을 금치 못한다. 그들은 전 은하에 고차원적 존재를 희망하는 의사를 투사해서, 무게 제왕과 즐 제왕 등이 움직였다는 것이다. 그리고 본래는 그 자들이 살아남으리라 생각했다고 하고… 보다 많은 싸움을 거쳐 그 싸움에서 승리한 자가 필요했다는 것이다. 그리고 그 시도는 충분히 가치가 있었다고 말하는 바르 아. 그러면 도대체 지금까지 우리가 해온 희생은 도대체 무엇이란 말인가? 죽어간 사람들과 사라진 별들은? 그것을 받아들일 수 없다고 하자 그들은 모든 문명이 존속될 수 있는 것은 시련으로서의 싸움이 있었기 때문이라고 말하며, 자신들은 지금까지 그렇게 은하종족의 약화를 막고 있었다는 것이다. 역시 반대하는 일행. 우리들은 절대로 그렇게 하고 싶지 않고, 그래서 운명도 받아들일 수 없다고 말한다. 그러자 단지 별 하나에 속박되어서 전 은하의 유지를 바라지 않느냐고 말하는 제이 렌. 아비 루도 별에 속박되어 있는 인간에게는 너무 일렀다고 말하고, 이들을 전멸시키고 다른 지구인에게 의견을 묻거나 무게나 즐을 다시 되살려 보든지 해야겠다고 말한다. 그런 일을 하게 할 순 없다! 그들이 얼마나 강한 적인지는 알고 있지만 지금은 싸울 수밖에 없는 것이다! 우리들의 손으로 우리의 미래를 얻기 위해서!!

바르 아는 사라지면서, 일행을 지구로 돌려보내 준다. 그리고 언젠가 인류가 하나의 별에서부터 눈을 돌려, 전 은하를 바라볼 수 있게 될 그날까지 기다리겠다고 말하고 사라진다. 그리고 지구로 귀환한 일행. 드디어 전사들의 싸움은 종막을 고하게 된 것이다.


국내 최초의 ⓝ(네트웍)세대를 위한 온라인 게임 매거진
Net POWER
네트
www.powerzine.com
The World's Fastest PC & Online Entertainment Magazine
창·간·3호
1999.
12
월호
나는 지금 온라인 게임 세계로 간다~
송년특집/ 겨울방학이 즐겁다
무료 접속
온라인
마감공략/ 1년을 기다려왔다!
피파 2000,
구입을 서두르십시오!!
"절찬 판매중"
꽉꽉 눌러담은 2 CD
정식 최신버전 온라인 게임
16개 전원 증정
지, 스타체이스, 다크세이버 등 정식 최신버전 온라인 게
울티마9, 피파2000, 에이지 오브 엠파이어 2 등 최신 체
게임, 게임패치, 필수 유틸리티 등을 2장의 CD 에 나누
꽉꽉 눌러 담았습니다.
온라인
체험판
리니지
에이지 오브 엠파이어 2
다크세이버
레이더 4
스타체이스
언리얼 토너먼트
미르의 전설
피파 2000
슬레이어즈
NBA Live 2000
바람의 나라
울티마 9: 어센션
정식 최신버전 전원증정
2
온라인(머그) 게임 존
각 머그 코너마다 '희귀아이템'을 드립니다
온라인 게임 시사회/ 레드문, 퀴즈퀴즈
기획특집/ 해외 3대 온라인 게임 집중 탐구
●울티마 온라인
●어둠의 전설
●다크세이버
●스타체이스
●리니지
●미르의 전설
●아크메이지
●바람의 나라
●영웅문
리니지편
인기 온라인(머그)게임별 완벽 가이드 북 시리즈 1
값 6,800원

GAME POWER

2000년 1월호 별책부록



카렌스 물어라! 노트북 걸려라!

롯데껌으로 짜릿한 행운을 낚으세요.

카렌스 4명, 아토스 4명, 노트북 8명 - 롯데껌 포장지 속에 인쇄된 클로버가
매월 306명, 4개월간, 총 1224명에게 행운을 드립니다!

롯데껌 클로버 행운대잔치

행사기간 : 1999년 9월 10일 ~ 2000년 1월 10일 (4개월간)
보내실 곳 : (150-604) 서울시 영등포구 여의도 우체국 사서함 494호
'롯데껌 클로버 행운 대잔치' 담당자 앞
발　　표 : 10월 30일 스포츠서울(9/10 - 10/10 접수분), 11월 30일 스포츠조선 (10/11 - 11/10 접수분), 12월 30일 일간스포츠(11/11 - 12/10 접수분), 1월 29일 스포츠투데이(12/11 - 1/10 접수분)

축제1 행운의 네잎 클로버를 찾아라!

모든 롯데껌의 25%엔 네잎 클로버가 있습니다. 껌 포장지에 인쇄된 네잎 클로버를 오려서 보내주세요. 추첨을 통해 푸짐한 선물을 드립니다. (제세공과금은 본인부담)

축제2 세잎 클로버도 행운을 드립니다!

세잎 클로버를 오려 보내주신 분을 추첨하여 행운의 선물을 드립니다. (제세공과금은 본인부담)

